国内首家全彩印大型游戏月刊
SEP VOL.10
1999·9月号
游戏机
实用技术
Practical Techniques For Ga
光荣第一个PS2游戏公布
《生化危机3》提早推出
99拳皇 基本角色完全公开!!
赠99拳皇全家福大海报
恐龙危机
女神异闻录
胜利十一人4
时空之轮外传最新介绍
莎木最新画面
皇家骑士团64
游戏机发展史
游戏黄金眼
玩具精品——逛街纸上行
星之心画廊



content

游戏情报站

港日合作开拍"拳皇"电影	2
《生化危机3》提前推出	3
PS2最新消息	4
DC版恶魔城新画面公布	5
《TOMB RAIDER Ⅳ》图片曝光	6

前线狙击

OGRE BATTLE 64(皇家骑士团64)	8
DEAD OR ALIVE 2(死或生2)	9
WINNING DLEVEN 4(胜利十一人4)	10
GOO! GOO! SOUNDY	11
CHRONO CROSS(时空之轮外传)	12
回归的画册	14
装甲骑兵——钢铁的军势	15
莎木一章 横须贺	16
VR前锋2000	18
VANDAL HEARTS 2(汪达尔之心2)	19
决战	20
大众的GOLF 2	21
人形公主2	22
Q-CAR	23
VAGRANT STORY	24
多伦与哥般	25
JO JO的奇妙冒险	26
GROWLANSER	27

温故知新

游戏机发展史	28

攻略透解

DINO CRISIS(恐龙危机)	34
游戏王	43
METAL GEAR SOLID(合金装备完全版)	44
LUNAR 2(青之星 2)	46
99拳皇基本人物出招表	56
PERSONA 2 罪(女神异闻录2)	58

读编往来

游戏黄金眼	70
玩具精品——逛街纸上行	72
秘技门	74
金手指尖	75
星之心画廊	76
玩友沙龙	78
游戏发售大观园	79
游戏排行榜	80



主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
出版：游戏机实用技术杂志社
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
地址：兰州市邮政局东岗1号信箱
邮编：730020
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387

社长/总编：司 马
责任编辑：蔡建华
编 辑：黎俊义 曹溯辉 魏红平 李海祥 韩璟轶

美术编辑：马如骁
电脑制作：顾咏梅 张 玫

出版经理：马 力
编辑部主任：王 义
制作部主任：郝 飞

广告代理：深圳市焱碟广告有限公司
电 话：0755-3237619 3237635

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1096/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98
印 刷：广州丰彩彩印有限公司
发 行：兰州市邮政局
出版日期：1999年9月10日
定 价：人民币12元

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST(世嘉梦工场)
PS	索尼游戏站
SS	世嘉土星
SFC	超级任天堂
NG	NEO.GEO
N64	任天堂64
GB	GAMEBOY
GBC	GAMEBOY COLOR
WS	WONDER SWAN(神奇天鹅)
NGP	NEO GEO POCKET
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR
MD	世嘉5代
FC	任天堂

游戏类型

STG	射击类
ACT	动作过关类
FIG	格斗类
SPT	体育类
AVG	冒险解谜类
SLG	策略模拟类
RPG	角色扮演类
A-RPG	动作角色扮演类
S-RPG	战略角色扮演类
RAC	赛车竞速类
TAB	桌面类
PUZ	方块类
MUG	音乐类
ETC	其他类

主要游戏公司

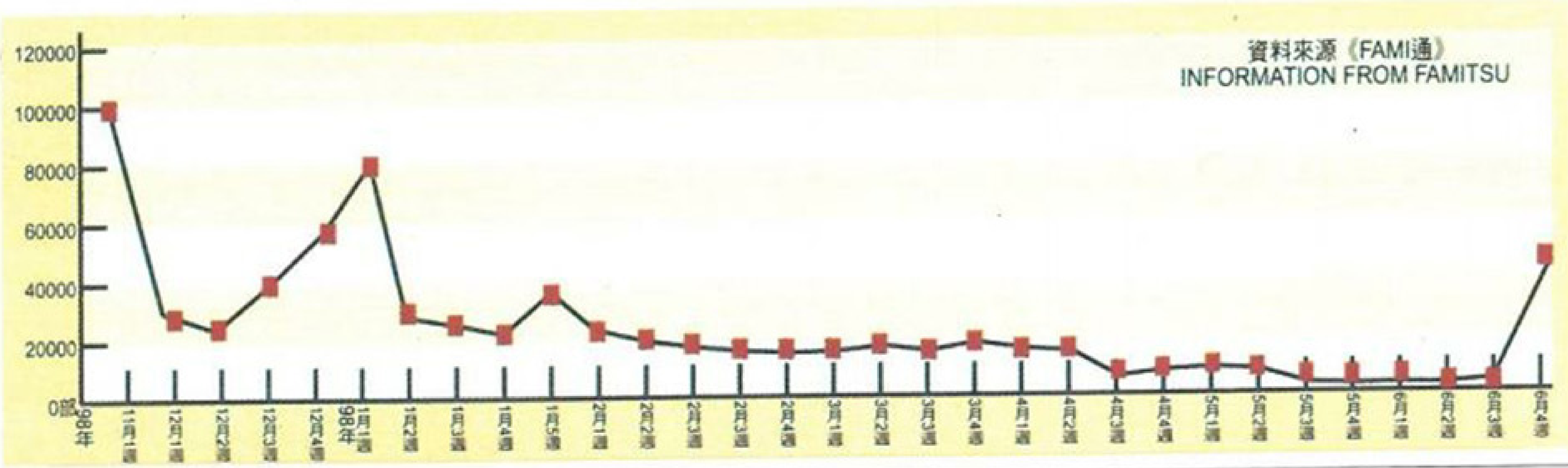
SEGA	世嘉
NINTENDO	任天堂
KONAMI	柯纳米
CAPCOM	卡普空
NAMCO	南梦宫
SQUARE	史克威尔
ASCII	阿斯克
ATLUS	阿特拉斯
TAKARA	塔卡拉
DATEEAST	东方数据
SCEI	索尼电子娱乐
	角川书店
	德间书店
TAITO	泰托
BANDAI	百代
SUNSOFT	太阳软件
BANPRESTO	班普瑞斯特
WARP	三荣书屋
KOEI	光荣
HUDSON	哈德森
ENIX	艾尼克斯
CHUN SOFT	春之软件
GAME ARTS	游戏艺术

DREAMCAST 降价对市场的影响，降价真的收效吗？



刚推出时曾一度被炒到六千多元的DC，终于在6月24日割价，价钱由原来的29800日元降到19900日元，足足便宜了一大截。在日本方面，减价首星期的售出数量为45028部，店铺总要货四天之内更高达六十五万台之多！可见，店铺对DC信心大增。很明显地，这个降价策略还算是比较成功。招数虽然旧，但对一般消费者来说，对钱包有直接影响的策略，依然是有一定效力的。

为了配合主机的减价，软件价钱也作了颇大的调整，例如《SONIC ADVANTURE》及《VIRTUAL FIGHTER3tb》也以1990日元的价格再度推出，减价后，它们的销售数字也有了明显上涨，其中《VIRTUAL FIGHTER3tb》也因此重返销量榜TOP30的位置。一连串的减价策略，也使同期推出的软件游戏《首都高BATTLE》及《THE KING OF FIGHTERS》销量不断飙升，也证明了主机与游戏的连带关系。能够得到不同层面的用户认同，将会吸引更多游戏厂商的支持，制作更多有新意的游戏，一些有瞄头的游戏，又会吸引更多的用户，但供求永远是个大圆圈。今次DC的降价，其实已经算是相当成功，起码因为这个行动，成功地引入了将近五万用户，相信在短期内，能够稳居销量榜首。



《KOF99》采用时间形式来将隐藏人物现身！？

现在很多格斗游戏如《铁拳》系列和《SF EX》系列等都是先在机板预设时间，到了一定的时间或一定的局数后便会出现一个隐藏人物，来使游戏的耐玩性更高。而有消息传出，这次的《KOF99》也会仿效这种方法，而放弃采用以指令形式来令隐藏人物现身。这种说法的可能性究竟有多高呢？其实对玩家本身的影响不算十分大，只要不用等太久便好了。



KONAMI 开发方针新宣言

针对早前KONAMI的议论，北上氏称，除了手头上不在开发中的作品外，今后将交替终止一切现在次世代机种的游戏开发，其中包括了PS和N64，今后将改为全力投入新世代游戏机如新PS及DC的游戏开发，此外较早前与MICROSOFT签订了合作契约，也有了进一步的消息，首先已落实由MICROSOFT移植《METAL GEAR SOLID》成电脑版，也在检讨是否移植《SILENT HILL》，另一方面KONAMI则预定移植多个MICROSOFT作品至PS和DC上，分别有《COMBAT FLIGHT SIMULATOR》、《AGE OF EMPIRE 2》、《MIDTOWN MADNESS》、《MONSTER TRUCK MADNESS 2》、《NFL FEVER 2000》、《LINKS》和《MECH WARRIOR》，当然会先推出美版，然后才移植至日版。

港日合作开拍拳王电影

八神再现？

相信各位有看过拳王99开场动画的朋友，都已经看到在“KOF’99”的开场片段之中有八神的出场，不过他却不是基本三十名角色之一，那到底八神是否真的会出场呢？只要阁下在游戏推出之后，花些时间到游戏机中心去玩这游戏，便可以找到你们想要的答案了。

另外，有传闻透露，原来“拳皇”电影正在筹备开拍当中，由港日电影公司携手制作，制作阵容非常强大，正在洽商演出的演员包括我们都非常熟悉的刘德华及日本红星竹野内丰！到底刘德华及竹野内丰会扮演哪个角色呢？会是草雉京及八神庵吗？请继续留意我们的报导。



KONAMI 最新音乐节拍游戏二合一

KONAMI又有新的音乐节拍游戏发表，这次是将厂方的《POP’N MUSIC》和《DANCING STAGE》结合起来，名为《POP’N STAGE》，基本上玩法和《DDR》相似，就是要用脚踏感应器，大家也知道《POP’N MUSIC》以按钮多而闻名，而这个《POP’N STAGE》也是，将感应器分为十八格，其中的十格就是感应器，此外还会有较简易的模式，不过也需要用到六格感应器，现在日本方面还在做测试，推出日期未定。

又有硬件厂商推出DC用周边


震动器


光线枪

虽然美版DC尚有两个月才会推出，但是各方面已在如火如荼地进行着，首先预定在9月内发售的作品增至24个，其中如《RAINBOW SIX》肯定能和主机同时发售，而另一个移植自电脑的《SLAVE ZERO》则要视乎到时是否赶及开设服务器(SERVER)而定，而有部分美版作品已有包装，例如《SOUL CALIBUR》。







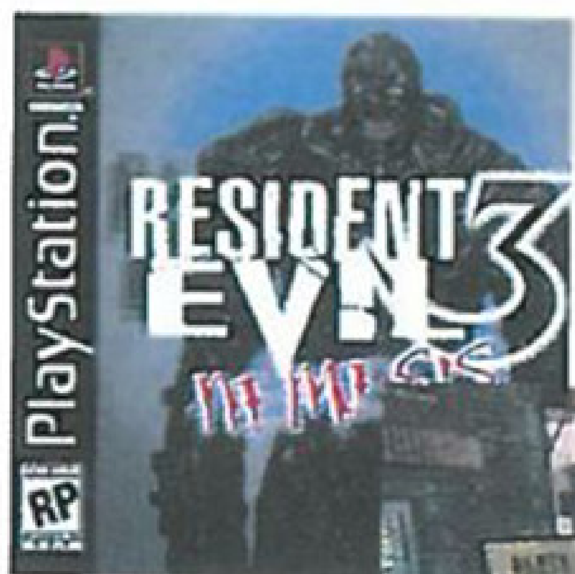
此外有更多SEGA以外的硬件开发商决定推出DC的对应周边首先一间名为NYKO DENIES的公司公布了一个DC专用的摇杆，主体是灰色，是针对格斗而加入6个按钮的设计。另外曾为PS设计游戏用方向盘的MAD CATZ，也发表了一系列的DC周边，当然也有成名作的方向盘DC版，另外还有6按钮摇杆、光线枪、手柄延长线、震动器、图像转换器，以及S加AV端子线等等。


6按钮手掣



《BIOHAZARD 3》提前发售

大家期待的PS《BIOHAZARD 3》，据日本方面的消息得知,此作的推出日期为9月30日。然而厂方突然表示此作将于9月22日推出，而售价也会有所提高，至于修改的原因则未明。厂方提出此作将会增加一项名为"Dual Event System"的系统，即玩者在游戏特定剧情中需要选择分歧，而其后的剧情也会有所不同，相信这个系统与《Dino Crisis》颇为相似，然而厂方则没有提及《BH 3》是否设有曾在《BH 2》登场并颇受欢迎的"表、里关"系统(全名为"Zap System")。





此外，厂方还追加了一种新系统"Random Set System"，其实可说是以往《BH》作品的Arrange模式，游戏中敌人及宝物位置均会随机变更，使玩家每次玩时都会有新鲜感，不再是单靠记忆就可以迅速完成游戏。另一方面，CAPCOM USA还宣布将于九月九日推出的PS《Dino Crisis》(美版)，头50万套游戏光碟中将会随碟附送《Resident Evil 3 - Nemesis》(即BH 3)的体验版光碟，完成整个体玩版的时间大约是30分钟左右。

事实上，CAPCOM这次这种宣传手法绝非首次，包括前年推出《BH:Director' s Cut》和本周推出的《多伦与哥般》均有附送新游戏的试玩光碟。

PS大作日期落实终于都决定了！！

PS上的多个大作，相信大家至少也会对其中一两只有一定的期待度吧。现在这些大作终于都落实了正式的推出日期了！首先是《BIOHAZARD 3》这个全球瞩目的大作，上个星期原来有消息传出是9月30日推出的，但可能是SONY方面始终不想出现自己打自己(与GT 2)的情况，所以最终还是决定把《BIO～3》提前一星期，定为9月22日，6800日元，对应DUAL SHOCK手键。而第一次的出货量(并非总出货量)为50至100万。

赛车迷最期待的《GRAN TURISMO 2》已定于9月30日推出，这GAME虽不能对应POCKET STATION，但可以对应JOGCON、NEGICON及DUAL SHOCK，此外第一集的SAVE DATA也可用回，5800日元。顺便一提，GT第一集现在在美国的销量已突破200万，而全球的总销量也已达686万之巨，绝对是历来最畅销的赛车游戏。

模拟游戏迷必玩之作《FRONT MISSION 3》，日期已定为9月9日。全新一集在汲取了第二集的教训后，大幅改善了LOADING时间——每版基本上只LOAD一次，而进入战斗画面则完全不用LOAD，令人玩起来十分之爽，也更容易投入剧情。6800日元。





莎木宣传攻势一浪接一浪



继在日本送DC劲作《莎木》录影带之后，厂方继续其宣传攻势。首先厂方应举世瞩目的电影《STAR WARS EPISODE THE PHANTOM MENACE》(星球大战前传之魅影危机)的号召，已买下了7月24日至8月20日该电影播放前的预告片时间，在该段时间会播出《莎木》的30秒宣传广告，以提高此重头作在一般人之间的知名度。其次又会推出一只收录了《莎木》体验版的GD-ROM《WHATS莎木汤片元专务探求》，要获得必须在8月5日以后同时购买DC主机和一个游戏，该GD-ROM内的体验版是让玩者自由自在地控制以高画质多边形制作的人物，已定收录的是男女主角芭月凉和玲莎花。



PS 2又有最新消息！！

上期曾提及过有关的一些传闻，这期又有新消息。首先是关于那一个12月3日推出的传闻，而关于这一个传闻，据悉日本SONY方面已作出正式否认，虽然如此，但对于这传闻的可信性仍是难以完全否定的，因为已有多次事例显示传闻很多时候是由业界人所传出，所以一般都有其可信性，而这一次相信也不例外。

不过由于SCE方面在决定主机正式的推出日及有何游戏同时推出这两点上，通常都会经过反覆不断的讨论及研究，才会有所决定，而在讨论研究期间有消息外泄的情况亦不足为奇，但总而言之，在消息尚未正式公布前，消息内容都会有更改的可能，何况这并非情报，只是传闻。不过可以肯定的是在9月份的“东京GAME SHOW’99秋”中，SCE已决定公布PS 2的进一步详情，到时会有发售日及跟机游戏之名单。

CAPCOM和SQUARE推出音乐作品！？

CAPCOM将于日本推出一款街机音乐作品，不过却并非《BM》或“跳舞机”之类的作品，而是一款能让玩者自行下载音乐的机器。该街机名叫《Handy Phone Memory Collection》，玩者只需将个人手提电话接入该主机，就可以下载音乐乐曲，而该主机所提供的乐曲更高达500首，更可由厂方随时更新。



如果提起SQUARE，相信大家会联想起各款精彩的RPG作品，而该厂自从加入PS后，也不断推出RPG以外的游戏类型，包括赛车、冒险、格斗、动作等，而该厂发言人在某公开场合，更表示“SQUARE打算于明年推出音乐作品”，不过关于这款音乐作品的详情则没有提及。事实上其它厂商也纷纷推出类似的音乐游戏，包括ENIX、FALECO、NAMCO等，究竟SQUARE推出音乐作品，会达到哪种级数呢？



大家不妨拭目以待。

POCKETSTATION随《FF Ⅷ》登陆美国

一直以来，PocketStation(PDA)由于货源不足，因此SCE除了在日本国内销售外，其他国家都没有发售，就连美国或欧洲等地区的玩家也没有份。然而由于SQUARE将于9月7日推出《Final Fantasy Ⅷ》(美版)，厂方将设立此作的“特别限定版”。这个版本除了游戏光碟外，亦包括了一个PDA，正式将PDA带到美国市场去。当然，这个“特别限定版”的售价将会提高，并与“普通版”于同日推出。之前厂方推出的日版游戏若要转为美版发售，当中对应PDA的项目都会被取消，然而《FF Ⅷ》将成为首款对应PDA的美版游戏，因为所对应PDA的“陆行鸟RPG”迷你游戏将不会删除，对于打算购买美版《FF Ⅷ》的玩家来说这可是一个好消息。

第37届AM SHOW

日本业务用游戏机界的最大盛事，每年都会于秋天举办的“第37届AM SHOW”即将在今年9月9日~12日，在东京Gig Site展开。根据主办单位日本业务用娱乐工业协会(JAMMA)表示，今年的AM SHOW将有29家厂商参展，而整个展区将分成业务用游戏机区、家用游戏机区、奖品区、关联区及出版区等五个独立展区。展览会的头两天只招待业内人士，将不会对外开放，而11、12日才会开放给一般市民参观。票价为成人1500日元，学生儿童1000日元。



有好多体验碟送呀！！

在9月的“东京GAME SHOW’99秋”中，一如以往将会有不少的游戏体验版免费派发，现在已知道会有的包括《ARC THE LAD 3》、《WILD ARM ND IGNITION》、《GRAN TURISMO 2》及《POPOLOCROIS 2》等，若各位到时有机会到场，可别错失机会。

再见PS与N64？KONAMI进军PS 2与DC的传闻

凭着连串音乐作品及《Metal Gear Solid》，而令公司声势再次跃起的KONAMI，有消息指出这家游戏厂商正考虑在推出现在正在开发的PS及N64作品后，就不再开发PS及N64最新作品，而全力开发DC及PS 2作品。虽然这传闻的可信性不大，毕竟现时PS的全球市场占有率非常惊人，而N64在欧美等地亦有不俗的成绩，厂方自然不会轻易放弃。然而如果这个传闻属实的话，对于各PS及N64迷来说实在是一个重大的损失。

暂时厂方公布会推出的DC作品包括《Air Force Delta》(七月廿九日推出)、《Pop N’ Music 2》(九月九日推出)、《任性桃天使~完全版》、《恶魔城》等，而N64作品包括《实况J.League 99 Perfect Striker 2》、《恶魔城2》等。至于PS就有至少十款作品在本年内推出。

DOLPHIN会推出两个版本

任天堂的新一代主机将会推出两个版本，分别由任天堂和Panasonic推出，由任天堂推出的将会不提供播放CD音乐和DVD电影，因此售价将会大约在$100-$150美金，而由Panasonic推出的版本，将会提供播放CD音乐和DVD电影的功能，而售价则会比任天堂推出的为高。

DOA2的最新消息

现在相当多人期待的立体格斗游戏《DEAD OR ALIVE 2》，凭着NAOMI的能力与TECMO的技术，其表现大大凌驾于现行的同类作品，据说街机版已预定在8月推出，而厂方更决定在街机版推出半年内移植至DC上，可能就在今年内。



PS2 首轮新游戏预测!

预定于今年年尾推出的PS2，实在有太多各式各样的猜测和消息。这次的消息并不是关于PS2本身，而是有什么游戏会与主机一同推出呢？究竟有多少款呢？最近收到的消息是，在PS2推出的同时，将会同时发售三款游戏。其中两款会是大游戏制造商NAMCO最新系列的铁拳，和另一间大游戏制造商SQUARE的《EHRGEIZ 2》。而暂时未得知究竟NAMCO会推出《铁拳4》，还是《铁拳TAG TOURNAMENT》。不过，如果消息确实的话，岂不是会在首轮就出两只格斗游戏？莫非各大游戏制造商均认为利用PS2来推出格斗游戏，才能好好发挥PS2的功能？



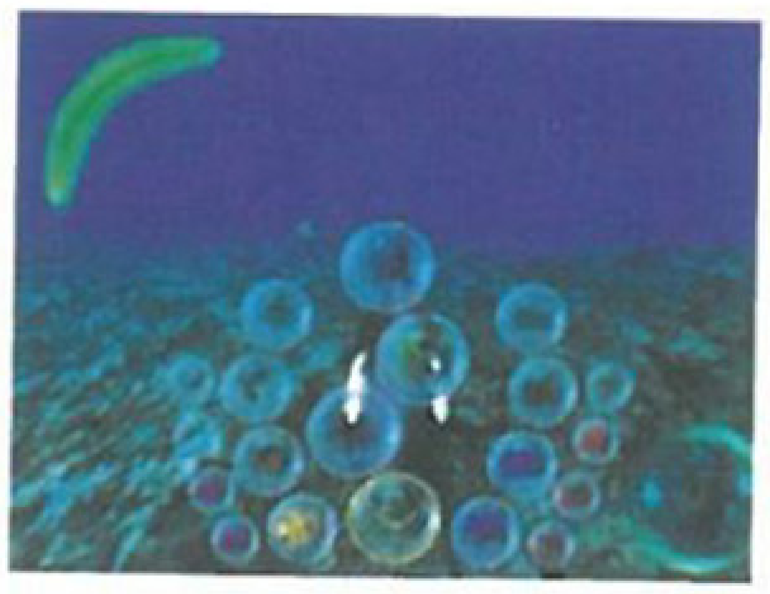


任天堂新主机称呼有变

于E3前夕任天堂发表了其次世代主机的开发，还以DOLPHIN作为开发计划名称，尽管厂方已表明该主机名称将不会如此称呼，但是业界还是统称它为DOLPHIN，现在厂方表示若是要称呼该新主机，不妨称做“N E X T GENERATION NINTENDO”(简称NGN)，即次世代任天堂。

最新 PS2 游戏画面公开





继ARTDINK及KOEI分别公开旗下PS2作品《A列车6》及《决战》后，现在又有游戏厂商宣布会推出PS2作品，而且还一口气公开了两款作品的图片。这家美国游戏厂商名为“A N D NOW”，而首先介绍的是一款玩法类似“宠物小精灵”的怪兽育成游戏《N O O K S AND CRANNIES》，厂方指出该作有着一套完整的人工智能系统，充分利用PS2的强劲运算机能去表现，而玩者可选择不同种族的宠物精灵饲养，通过训练、培育及交谈，使宠物的实力增加，也可带它与其它宠物展开战斗。此外，每种生物都有独特的生态模式及人工智能，对于喜欢育成作品的朋友来说应该非常有吸引力。

另一款名为《Virtual Ocean》的作品是模拟海洋生态的SLG游戏，玩者所扮演的并非人类，而是一条鲨鱼！通过游戏，玩者可了解海洋生物的进化过程及生存方式。

这两款作品暂定2000年推出，至于是否会推出日版则还没有进一步的消息。





DC 版恶魔城新画面公布



此次DC版恶魔城将正式改名为《恶魔城之复活(Castlvania Resurrection)》，如大家所见，是个全3D的动作游戏，玩者使用长鞭及各种道具，在充满妖魔的恶魔城中阻止吸血鬼复活。



玩者在开始时可以从两位主角中选择其一来进行游戏，一位是手持长鞭的女猎人Sonia，另一位则是具有吸血鬼猎人血统的Belmont，选择不同的主角，游戏剧情发展过程也会有所不同，提高了整个游戏的耐玩度。













根据KONAMI的开发小组表示，DC版“恶魔城”虽然是个3D游戏，却仍具备了2D游戏的精髓，而且特别重视解谜的要素。游戏中将有5大区域，上千间布满各种机关的房间供玩者冒险，游戏规模极其庞大，而且还有数十种各式各样的敌人出现，游戏难度不低。

游戏中玩者除了可以使用数十种威力不同的武器道具外，还可使用各种强劲华丽的魔法。游戏预计将在2000年春季推出。

快要有 DC 转换晶片

现在大家都为日版的DC能否玩到美版DC游戏而伤脑筋，现在有消息说美国一家名为NCS的网络公司(不是出《LANGRISSER》那家)，将会开发一颗晶片，安装在DC之后不管是日版主机还是美版主机都能玩到对方地区的游戏，由于该厂商也有一定知名度，因此估计这个晶片并非为玩翻版之用。

《TOMB RAIDER Ⅳ》图片曝光



EIDOS最近通过美国某游戏杂志，向各界公开了《TOMB RAIDER Ⅳ ~ THE LAST REVELATION》的图片和消息，暂定于11月推出。厂方指出这个游戏在各方面都会以"完美姿态"表现于玩家眼前。游戏背景方面，这一次的作品的背景将不会设定在多个国家内，而只会集中在一个国家：埃及，而女角LARA为了探查一宗神秘事件而展开冒险。据CORE表示，这一集的难易度、图像质素将会有所调整。画面素质方面，据该厂制作小组表示今作是通过"全新的程式设计"去表现，游戏的流畅度不但有所提升，而且游戏的读碟速度还会加快，玩者基本上是无需等待LOADING的。另一方面，此作的物件使用系统也会改变，由以往的"旋转式菜单"改为更易使用的"菜单画面"，玩者可随时储存、组合及使用各种物品，还可通过"LARA日记"查看地图和攻略提示，的确是非常体贴玩家。此外，此作将会把精力集中在解谜部分，动作部分则会减少，这样那些不善操控LARA跳跃的玩家可以放心了。厂方也表示，此作的图像素质将会提升，女角LARA的外型将变得更圆滑，并非昔日棱角分明的"多边形美人"，也会增加一些新的动作。不知这个集中了以前《TR》作品特色于一身的作品，是否能给大家带来新的感受？







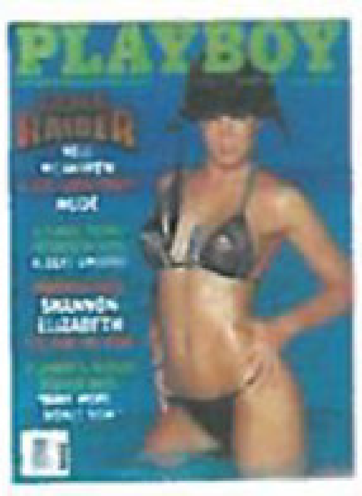
SEGA铁甲飞龙开发起动

根据SEGA的消息，负责开发SS名动一时的全方向立体射击游戏《PANZER DRAGOON》的开发组TEAM ANDROME，并未因为公司内部的改组而解散，仍在筹备开发DC的作品，但是仍未透露所制作的是什么游戏，但是从过去该组只制作过《PANZER DRAGOON》系列游戏来看，很可能会是《PANZER DRAGOON》的新作。



LARA在花花公子上出现

由CORE一手创造的著名立体动作游戏《TOMB RAIDER》，其女主角LARA已成为大众偶像，为了进一步的宣传，厂方还招聘过多名模特儿来扮演真人版LARA，其中一名名为NELL MCANDREW的已"退休"的模特竟然为成人杂志PLAYBOY(花花公子)拍摄了一辑泳装照，本来这也无伤大雅，但是该杂志还在封面上刊登了一个《TOMB RAIDER》的标记，为此CORE大动肝火，立刻到法院控告对方有损该作品及人物的健康形象，据知法官已接纳了CORE的指控，并判决将在英国发行的数万本PLAYBOY杂志封面上的TOMB RAIDER标志遮去。



莎木推出原声CD

由铃木裕负责的DC游戏《莎木》将会推出原声CD，里面除收录了在游戏里的音乐外，还有两首歌曲是由为游戏中的女主角铃莎花配音的石恒小姐所演绎的。





美版DC注目动作游戏

之前有报导说SEGA会开发一个类似N64《BANJO & KAZOOIE》的复合形式动作游戏《FLOIGAN BROTHERS》，现在终于有画面公开，那是由VISUAL COMCEPT开发的作品(已被SEGA百分百收购了)，游戏中可以选择控制两兄弟HOIGAL或MOIGAL，他们样子笨笨的，从不同的关卡里可以学习到各种新动作，预定2000年夏季推出。



火星物语续篇暂停开发

曾经报导过广井王子在一个游戏杂志的专栏内表示，打算开始构思PS的RPG游戏《火星物语》的续集，可是较早之前对方在同一个专栏内表示，由于经过细心考虑，发现已构思的故事需要再次建立，所以决定搁置。取而代之会着手另一个游戏开发计划，但就说明了并非很多读者时常追问的《天外魔境》，真可惜。



DQ7战斗系统

ENIX一直都未公开其PS版RPG动作《Dragon Quest Ⅶ》中有关战斗系统部分的任何资料，现在终于有消息指此作将会类似超任时代的《Dragon Quest Ⅴ》那样，可在战斗中与敌方对话，说服它们成为自己的同伴；而且所有怪兽都有可能收服，变成己方的战力，这样一来游戏的耐玩性便会大大加强，可惜游戏仍然是处于发售日未定的状态(传闻在今年年尾推出)，绝对令人期待。



Soul Calibur推出首轮将供不应求

DC版的《Soul Calibur》快将推出，而SEGA为该游戏所作的宣传已经一浪接一浪的进行。近日NAMCO方面又有新消息公布，那便是游戏中将会有隐藏人物登场，那就是PS《Soul Edge》的首领海盗Cervantes，不过要使用他的方法厂方仍未公布，相信到时大家要努力的试试有何方法可以令他出场。

另外，有消息指出，这个在8月5日推出的游戏首批生产10万只，而第二批货会在第一批货后数天才会推出。如果这消息属实，以这个游戏的超高水准表现，以及庞大的宣传攻势，10万只一定会供不应求，所以想先玩为快的各位读者，最好先去预订这个游戏。





游戏快递

前线狙击

OGRE BATTLE 64(皇家骑士团64) 8
DEAD OR ALIVE 2(死或生2) 9
WINNING ELEVEN 4(胜利十一人 4) 10
GOO!GOO!SOUNDY 11
CHRONO CROSS(时空之轮外传) 12
回归的画册 14
装甲骑兵——钢铁的军势 15
莎木一章 横须贺 16
VR前锋2000 18
VANDAL HEARTS 2(汪达尔之心 2) 19
决战 20
大众的GOLF 2 21
人形公主2 22
Q-CAR 23
VAGRANT STORY 24
多伦与哥般 25
JO JO的奇妙冒险 26
GROWLANSER 27

温故知新

游戏机发展史 28

Ogre Battle 64 皇家骑士团 64

经过长时间的等待，千万游戏迷期待的巨作《皇家骑士团64》终于公开发售了。这次就为大家介绍一下这款游戏的系统和有关情况。

N64	任天堂	盒带
	游戏类型：SLG	发售日：已发售

故事背景



所谓的“OGRE BATTLE”其实是讲述发生在珊迪杰尼亚大陆的战国史，整个“OGRE BATTLE SAGA”的故事共分为8个章节，而这一集的故事就是讲述第6章巴拉迪鲁斯(ペラティヌス)王国的兴衰。

巴拉迪鲁斯王国原有丰饶之国的美称，但是这个国家的附近有一个名叫罗狄斯(ローティス)教国的宗教国家正在进行强迫改变信仰的军事活动，希望扩张教国的势力。对于巴拉迪鲁斯王国而言，也受到各种各样的压力，国王因害怕教国的力量，因此决定不与他们作敌，而选择了投降。可是由于被迫使用罗狄斯的阶级制度并改变了原有信仰，巴拉迪鲁斯的国民中充满着不满之声。在这个不安定的时代中，反叛分子也不断出现。这时也是故事开始之时。



本作的主角青年马古拿司(マグナス)，上流贵族出身，18岁。以王立军士官候补生的身份被派遣到南部，由于被卷入第2王子“尤美路”袭击事件，结果被牵连到大战乱的风暴之中。在遇见革命军和南方大国积罗比亚(ゼノヒス)来的人后，马古拿司开始逐步摸索自己应该要走的路。

游戏的开端



故事是从主角马古拿斯与巴拉迪鲁斯王国第2王子尤美路的一段童年回忆开始。6年后，在士官党校的毕业式中，马古拿斯回答祭主的种种询问后，游戏便正式开始了。

游戏系统

本集游戏的玩法与第一集很类似，不过在一些细节方面做了一些修改，下面就为大家做个简单介绍。

A键	决定
B键	取消
C键	改变地图画面的视角
L键	部队检索
R键	打开辅助指令画面
Z键	部队检索
十字键	移动光标
A+B+L (Z)	RESET GAME



疲劳值

游戏依旧是以实时的形式进行，不过不同的部队在不同的地形上移动速度也会有所不同。在本集，部队增加了疲劳度，当达到一定的疲劳度后，部队就会在原地扎营回复。如果在这个时候遇上敌人的攻击，部队就会陷入危机之中，这样虽然使游戏的难度增加，但也使它显得更加真实。

部队行动设定

这里的部队行动设定并不是指在战斗时的策略，而是部队在地图画面移动时对敌军行动所做出的设定。

没有	在移动中遇见敌人时，不会做出任何特别行动
袭击	采取积极的行动方针，遇见敌人后就尽力将他们消灭，然后才继续执行以前的指示
回避	遇见敌人就立刻逃走
驻守	在驻守时遇见敌人后，不会作出任何行动，直到和敌人展开战斗为止
迎击	采取积极的行动，部队会离开驻守的地方，主动向敌人发起攻击
退避	放弃驻守，立即离开

城镇与村庄

游戏中不同规模的城镇和村庄不但是部队资金的来源，而且在其中的一些地方还有出售道具和武器的商店。此外城镇中还有复活同伴的魔女之馆，而前作中的教会则被废除了。



塔罗牌的取消

在前作，玩家可以利用塔罗牌来对付敌人，不过在本集中这种设定被取消了，就连在游戏开始时的问答部分里都没有塔罗牌的踪迹。

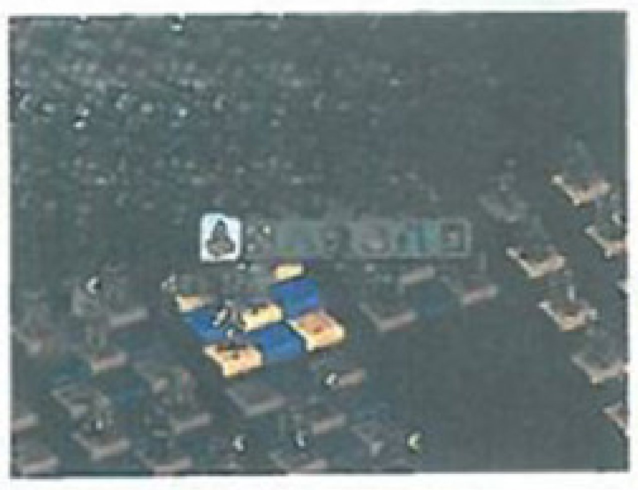
战斗系统



在战斗画面上，每个角色所属的位置和HP值都有表示出来。红色代表敌军，蓝色代表自军，黄色代表指挥角色的首领人物。在游戏中与敌人相遇时，玩者可选择作战或对敌人“说得”，这样做有可能得到一些新伙伴。根据地域的不同，所遇到的敌人角色也会有变化，“说得”的成功率也会随着角色首领的等级不同而起变化。

游戏的进行方式

“皇家骑士团64”的主要进行方式可以4种形式构成。在世界地图中决定目标：占据野外版图上的据点就是玩者进行游戏的主要目的。在野外版图画面中与敌人接触后，便会切换到战斗画面中，在世界地图或野外版图画面上，随时都可以进入到自军编成画面中去。





故事初段内容

第一话 南部边境



派遣到南部军的马古拿斯，被安排去消灭采掘场的魔兽与山贼。因为此关敌方人物很少，而且等级很低，因此适合用来适应战斗系统。不过一个角色单独行动较易受到集中攻击，要特别留意。

第二话 火种

从叛乱分子手上救出被囚的王子尤美路后，去南方解放据点和收集情报，在解放依丝露(イシロ)和救出尤美路后，事件的主谋者在采掘场出场，将他制服后。接着会与两大敌人战斗。



《DEAD OR ALIVE 2》街机

TECMO	ROM
游戏类型：FIG	发售日：预定秋季

～最新情报

这次会为大家介绍一下《DEAD OR ALIVE 2》中最大场地"空中庭园"以及KASUMI的新技连续镜头。

空中庭园

风景优美，尽入眼帘，而且其中会有三个战斗场地。



AREA 1

亭台楼阁之下

下方有一个大池塘，上方是亭台楼阁，这便是游戏开始时的场地，上方的木造高楼还可以清楚看见走廊。从远镜头可看到烟霞的表现，建筑物的造型也十分细致。





AREA 2

瀑布上

在瀑布旁边有一幢小建筑物，可是重点并不是它，而是那个角色能从上面掉下去的瀑布，这是空中庭园中最危险的场地，玩者可以控制角色从瀑布上跳下，现阶段还不知道跳下去后会不会扣去体力。





AREA 3

水池旁

战斗场地在庭园中央的水池边，战斗时脚下还会有池水流过。这是对战的主战场，中央的陆地和《DOA》时的大小相当。上集的DANGER ZO将会由水代替。







KASUMI 新技的连续镜头

这些动作并不是厂方所创，而是由读者投稿，再由TEAM NINJA的松井氏将其实现在游戏内。以附图为例，一招类似当身投的攻击，敌方向你出拳时，把拳挡格后再用膝盖向敌方的后脑攻击，继而把对手压在地上。据松井氏所说，采纳这招式的理由，是因为它并不夸张，而且是现实中做得到的，名字方面暂以"腹镜花"称之，从图片中所见，KASUMI这招新技相当残忍，如果对手是真人的话，双手定会脱臼。

WINNING ELEVEN 4

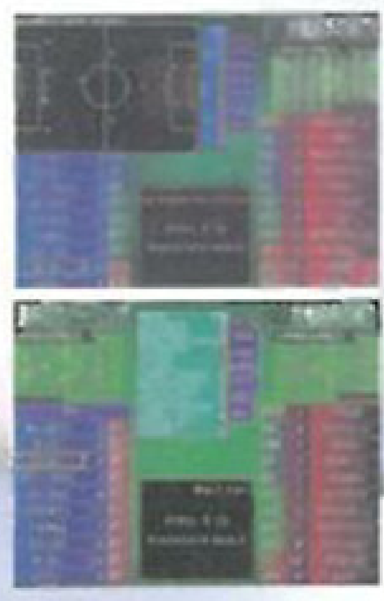
PS实况足球系列最新作!



PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型：SPT	发售日期：9月9日

在PS足球游戏当中，KONAMI的《WORLDSOCCER实况WINNING ELEVEN》系列可说是当中最出色的作品，最近KONAMI方面宣布此系列的最新作《4》将会在9月9日推出，本作除追加了大量全新的球员数据外，还增添了不少新要素，这次我们会为大家介绍这些新追加的要素和全新的游戏画面。

全新的阵型和战术系统



在《4》中，阵型及战术将会增添大量新要素，在阵型上除了一些预设的阵式之外，玩者还可以替各个位置作出个别设定，让玩者能够创造一个更加适合自己的阵式。此外全体战术的设定数量是前作的两倍，达四种之多。

球员能力方面，本作各个球员的能力有了更加精密的设定，此外玩者还可以替个别球员设定其进攻及防守意识，甚至是指定盯死对方某位球员等等。

全部53国的激烈战斗!



在《4》中登场的球队，除了《FINAL VERSION》中登场的40个国家队外，还增加了13个全新的国家，他们都曾活跃于最近的2000年欧锦赛外围赛或99年美洲杯中，此外本作还增加了奥运模式，我们终于可以在游戏中见到中国队了!

全新的技巧!

本作除了强化画面和系统外，在操作方面也加入了三种全新的技巧，使比赛的战略性有了进一步的提升。此外本作还设有一个REPLAY储存机能，可让玩者把一些精彩的入球记录下来，以便随时重温。



(1)假動作

当玩者在盘球时连按L1键就可使出假动作，以摆脱对手的纠缠。

(2)射門假動作

当射门力量计出现时按×键即可终止这个射门动作，在单独面对守门员时非常有效。

(3)高空空位傳送

这种技巧原先只在N64版中出现过，不过现在会在PS上出现，只要按着K键作出空位传送就可使用，与一般地走位传送最大的不同是这种技巧可传出更加致命的球。

更细致的选手编辑模式



在以往的选手编辑模式中，玩者最多只可替球员设定姓名及球衣号码，不过在《4》的编辑模式中，玩者可设定的部分将会大幅增加，甚至可制作一位新球员在游戏中登场!

(1)外形編輯

玩者除可设定球员的位置、姓名之外，还有外貌、肤色、头发颜色、球鞋颜色及年龄等等。

(2)能力編輯

编辑好外形之后，接着就可以编辑球员的能力，玩者可对进攻、防守、体能等等15项数值进行设定，而这些数据将会在游戏中直接反映出来，此外玩者还可设定假动作的类型。





七种游戏模式

MATCH	单独一场的游戏模式，当中还包括点球及全明星战。
LEAGUE	从53个国家中选出16队进行联赛。
CUP	与前作同样，拥有KONAMI CUP、INTERNATIONAL CUP等杯赛。
MASTER	是今作新增的游戏模式，玩者需与世界最强的16支球队进行联赛。
TRAINING	今作的练习模式将会加入敌方队员，使玩者拥有更强的实战感觉。
GAME OPTION	进行各项游戏设定，其中包括球员编辑模式。
？？？？	至今仍是谜一般的游戏模式，详情仍待进一步的公布。

GOO!GOO!SOUNDY

现在音乐节拍游戏的流行已是毋庸置疑，由于这种类型的游戏男女老幼都能玩得来，也就是说不论什么人都能很快投入其中，这使得音乐节拍游戏在这个要求吸纳非机迷的市场中引起了很大的反响，而在这方面发展得最成熟、获益最大的相信非KONAMI莫属。不过至今家用机音乐节拍作品中的绝大部分都移植自街机，之前有一个《Dance!Dance!Dance!》，现在厂方再接再励推出新作，就是这个《GOO!GOO!SOUNDY》。

PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型：SPT	发售日期：9月9日

创新的音乐游戏——开辟音乐游戏新天地！！！

什么是SOUNDY？



SOUNDY会随着音乐节拍而起舞

《GOO!GOO!SOUNDY》这个名称颇为有趣，让人很感兴趣，到底什么是SOUNDY呢？那其实是一种以音乐作为能源来活动的不定形生物，当SOUNDY听到音乐CD内的歌曲，就会跟随着其韵律跳起舞来，换言之玩者可以更换任何的音乐CD进PS内，各位不妨看看自己最心爱的音乐会产生出什么样的舞蹈，而您也可以视它为自己的朋友，一边欣赏SOUNDY的舞姿，一边倾听歌曲。

有什么样的SOUNDY呢？

此游戏的主角SOUNDY有多少种类呢？最初开始时只有六种不同的形状，当然绝不会这么少、随着SOUNDY所听的音乐愈熟悉，其能量会相应增加，跳舞的熟练度也会愈来愈好，当玩者认为他已达到高手级时，就可以尝试挑战舞蹈评审，达到一定分数便可获得新的SOUNDY。



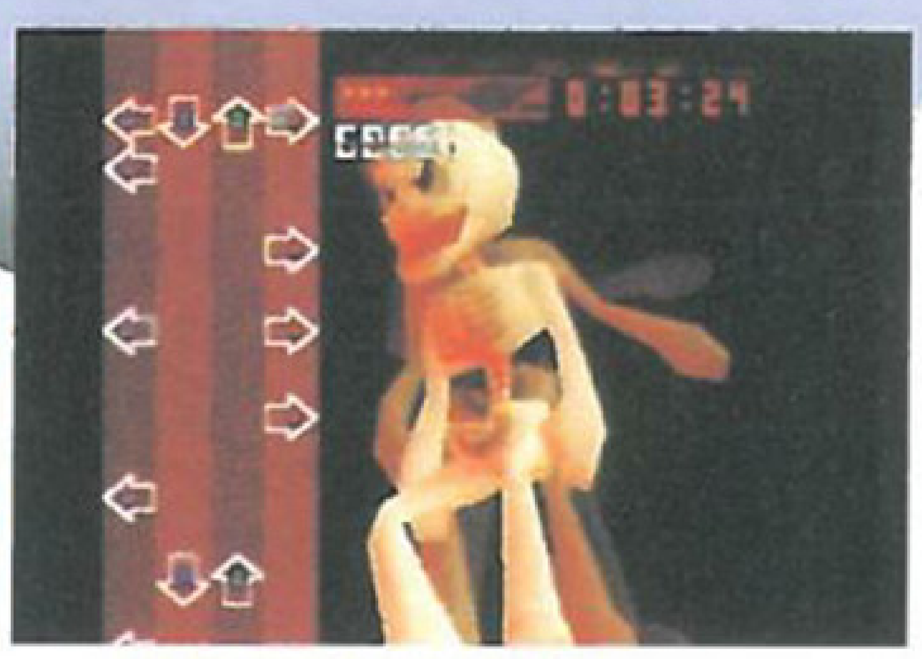
[illegible]得到新的SOUNDY

很多好玩的内容

单是看SOUNDY跳舞似乎也会有点单调，而且玩者也会少了一份参与感，因此在SOUNDY跳舞时，玩者可以按控制器的不同按钮，就会出现不同的映像效果，此外还能选玩"PLAY THE BEATS"模式，该模式可让玩者依照自己的音乐来跳舞和设计舞步，当然它也对应较早前KONAMI推出的跳舞游戏《DANCE DANCE REVOLUTION》的专用控制器。



可以利用按钮产生不同的图像效果



能用《DDR》控制器来玩















最初出现的六位SOUNDY

CHRONO CROSS 时空之轮外传



PS	SQUARE	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日：未定

战士的时空之旅再次展开



对于资深的日式RPG迷来说，对《CHRONO TRIGGER(时空之轮)》这个由《FINAL FANTASY》系列之父坂口博信、《DRAGON QUEST(勇者斗恶龙)》系列的灵魂人物堀井雄二和以《DRAGON BALL(七龙珠)》一作而闻名的漫画家鸟山明三人携手制作的巨作应该还记忆尤新吧。这种超豪华的制作阵容不但称得上是前无古人，而且也很可能是后无来者。在事隔多年后，这个游戏终于要推出它的外传《CHRONO CROSS》了。虽已不复当年的豪华阵容，可依旧值得我们期待。



故事舞台





在上一集中，主角CHRONO和其同伴穿越不同时代，目的是设法阻止外星生物破坏星球，在故事中还结识了不同时代的朋友。而在这一集中，游戏主角西路修在故事里不再是穿越不同时代，而是穿越不同的时空，因此，故事将在不同的世界里展开。

人物简介



西路修(セルツコ)：

游戏故事主角，跨越不同时空进行他的冒险旅程。

叶马尼哥：



猫科的亚人类，西路修在异中空所遇到的神秘人物。

角色的能力值包括以下几个部分：腕力(物理攻击力)、正确さ(命中率)、魔力、抗魔(魔法防御)、身轻さ(速度)、耐久力(物理防御力)和属性等。暂时只知道玩者在此作中除了主角外，其余角色都能自由转换，所以在这款游戏中登场的角色绝对不止三位。

战斗系统





玩者在战斗中，可选用的基本指令有四种，分别是“攻击”、“Element元素”(エレメント)、“防御”和“逃走”。

在CT中最特别的系统，除了把FF的ATB即时时间系统改良之外，还有二人或三人的合体技，当使用这些特殊攻击时，每个角色就会做出特殊动作，如两人同时以交叉路线冲向敌人攻击。在这一集中当然也不会缺少这个重要的系统，另外还增设了召唤魔法，使得游戏的效果表现更为出色。



攻击

物理攻击方面，玩者可以使用弱、中或强攻击。每种攻击除了强度不同外，命中率也不同。基本上，强攻击所造成的损伤自然较大，然而落空(miss)的机会也会较大。在一般的RPG作品中，玩者只能攻击一次，不过在这一集中，玩者在一回合中可以自行组合作出多次物理攻击的，情况颇像《Xenogear》。攻击组合方面，玩者的攻击次数是根



据“行动棒”的多少而定的。所谓的“行动棒”就是指位于体力值下方的白色能量棒。当玩者使出一次攻击时，该棒就会减少，如果整条棒的能量完全扣尽的话，该角色得在下一回合者才能作出攻击(行动棒会自动回复)。不同强度的攻击，所扣的行动棒能量也会有所不同。简单来说，如果玩者使用“轻攻击”，所扣的行动棒能量是较少的。因此玩者可进行“五次轻攻击”、“两次中攻击＋两次轻攻击”或“两次重攻击＋一次轻攻击”等。不过如果该角色的行动棒能量并非全满状态的话，玩者也就只能作出一、两次攻击或者不能使用“中、重攻击”了。

“Element”元素(エレメット)



“Element”(元素)可以说是此作的“魔法”和“技能”，包括各种回复系、援助系和攻击系技能。使用“Element”并不是“消耗MP”而是通过攻击对手储满“Element能量”才行。在战斗画面中，玩者能看到在角色体力值的上方有一些空格及Lv字样。这些空格表示“Element能量”，而在旁边的Lv则表示“可使用的Element等级”。



Element有等级之分

玩者须自行装备不同的Element

当玩者向对手作出物理攻击(必须击中)后，“Element能量”就会提升一级或以上(根据玩者使用哪种强度的攻击而定)，如果玩者储起Lv.1的话，就可使用“等级1的Element”，依次类推。通常情况下，等级越低的Element其威力(效果)相对越低，然而种类则较多。此外，当玩者储起等级较高的“Element能量”的话，可以自由选择使用模式，例如，玩者储起Lv.5，就可以“使用一次Lv.5”、“使出五次Lv.1”或“使用一次Lv.1、其他能量则留待下回使用”。



由于使用各和《Element》都会消耗部分“行动棒能量”，所以玩者可配合“物理攻击”使用。通常使用“两次中物理攻击”(必须击中)＋“使用一次等级较大的Element”是不错的攻击模式。

Element既然包括魔法攻击，当然也包括“全体攻击魔法”

关于“Element”方面，玩者可通过战斗取得一些“Element”(不知能否自行购买)，玩者需要进入menu自行将“Element”分配和装备才可使用。如果玩者将“效果较低”的“Element”(如“回复.小”)放进“高等级”位置的话，该“Element”的效果将会倍增(如“回复.小”所回复的体力会变多，而“回复.小”通常写成“回复.小＋3”)。值得一提的是，当两位角色同时达到一定程度的“Element能量”时，有机会使用“组合技”，其攻击力(或魔法效果)自然较大。





魔法攻击的画面素质，很像《FF Ⅷ》。

使出哪款Lv的Element，根据玩者所储的“Element能量”而定。

防御和逃走

使用“防御”的话，角色自然不会作出攻击，而行动棒能量将会增少许；“逃走”的话，该场战斗将可避免，然而也有失败的可能。

体验版流程

玩者在城堡中不断战斗，最终可到达“神秘水晶”并与首脑战斗。其后如果拉动水晶的话，城堡中央的“转移点”将会启动。众人到达“转移点”后，便会被转送到空中城堡，不过主角竟……

一觉醒来，主角“西路修”发现自己只是做梦，身在“アルニ村”的他，听从了一位坐在海边木桥上的女子“莉娜”(レナ)的吩咐，到达村外西方的“トカゲ岩．南”击倒三只“コドモトカゲ”(鸟型敌人)取得鳞片，并到达西方的“オパサの滨”遇见“莉娜”，不过海面上竟有一个大浪迎面而来……(其后进入“次回预告”画面，主角竟回到《Chrono Trigger》女角“Lucca”的家中，究竟“西路修”会不会遇到Chrono等人呢？











かえるの絵本
なくした記憶を求めて
回归的画册－寻找失去的记忆



PS	VICTOR	CD-ROM
	游戏类型：S-RPG	发售日期：9月

一个充满童话式的育成RPG

相信大家都经常接触一些育成RPG，而这个游戏就是一个充满童话式风味的育成游戏。在这游戏中玩者需要收集不同的插图，将所有的插图收集完全的话便可完成游戏。在本期主要为大家介绍故事，主角以及游戏的流程。



游戏人设由高田明美负责

STORY

在某一天，有一位“主角”出现，在主角出现之时有一位名为拉多的贤者。这位贤者向主角提出了一个忠告：“如果你现在是人类，就会被咀咒。”于是主角就出发寻找破解诅咒的方法，不过要在一年内完成。自此主角的冒险便开始，第一个目的地是森林附近的一个小村，名为哥罗拿街。



主角冒险旅程的正式开始——哥罗拿街



游戏开始时遇见的贤者

游戏3步曲

POINT1 冒险

游戏开始时主角会在哥罗拿街中，来到旅行者必到的地方“宿屋”住一晚。发现在宿屋中有任务可以让主角赚钱，而这也是维持生计的唯一方法。所以玩者应在宿屋中接下不同的任务，然后四出冒险，赚取金钱。当然每个任务都有不同的线索，通常的任务是对付怪物，还可依此增强实力。



在旅馆中接受任务



四处收集情报



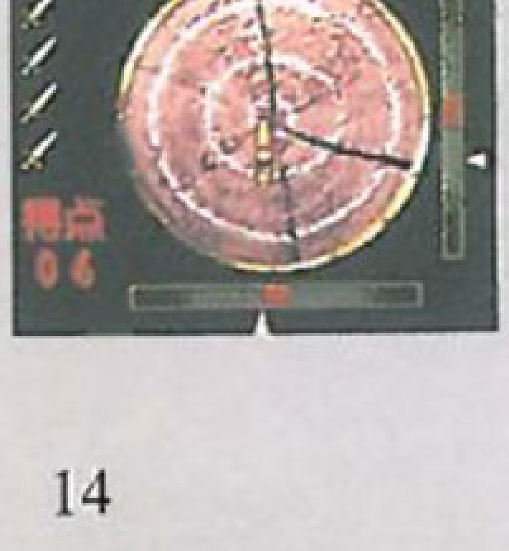
正式展开冒险

point2 育成

这个游戏第二部分是育成，玩者先要安排练习的项目然后作出适当的训练，训练的项目依玩者现在的能力而定。而在训练中，一共有2种方法。一种是一般性质的训练，即在一些道场中练习不同的技能，而另一种训练则是工作的性质，从工作中提升各种不同的能力，事成后还可赚得金钱。所以要解除附在主角身上的诅咒，育成这部分是必不可少的。此外，各玩者遇到一定特别事件时，还有可能玩到一些迷你游戏。这些迷你游戏也可以使玩者的能力有所提高。总的来说玩者应该留意游戏中的每一个细节。



在此画面中可安排训练日程



POINT3 画册

由于游戏的名字是《回归的画册－寻找失去的记忆－》，所以收集插图是故事的主要部分。当玩者完成一部分游戏进程时，便会得到插图。此外主角一开始便失去记忆，所以游戏中的插图对主角恢复以往的记忆有一定的帮助。至于主角是否能解除诅咒，并且寻回失去的记忆呢？这就要靠玩者的努力了。



男女主角

在游戏开始时，玩者先要选择主角的性别，名字也可以自行输入。性别不同，能力也各有不同。在游戏中玩者使用不同性别的主角的话，故事的情节会有所变化。至于性别不同时，所遭遇的结局会不会改变呢？这应该是一个有趣的问题。



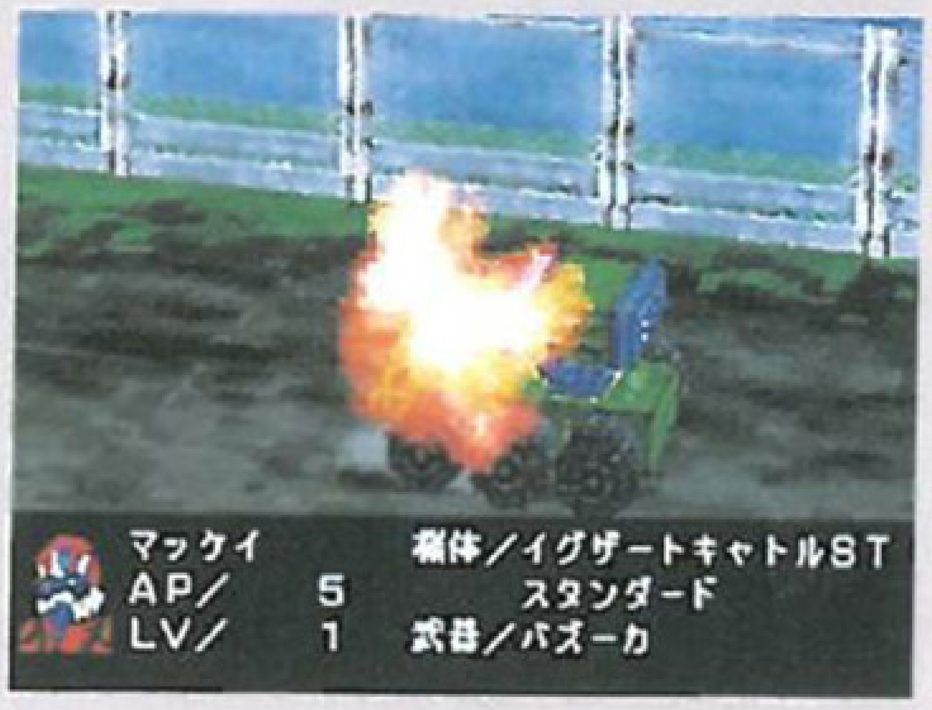
PS | TAKARA | CD-ROM
游戏类型：SLG　发售日期：9月

装甲骑兵
——钢铁的军势

以著名动画“装甲骑兵”作为主题的游戏已不止一个了，不过这个《钢铁之军势》却是首个以战略模拟游戏的形式登场的“装甲骑兵”游戏，对于一些玩厌了立体动作游戏的装甲骑兵FANS来说，实在一个天大喜讯。



战斗系统



为了使战斗更真实，游戏导人了两个相当特别的系统。首先，每个AT的驾驶员均设有一定数值的“行动点”，AT的各种动作均会消耗不同的行动点，在耗尽该回合的行动点之前，玩者可以自由组合各种行动，增强游戏的战略性。另外，每个驾驶员也同样设有一项名为“疲劳值”的数值，不断的行动会令疲劳度提升，使驾驶员的战斗能力下降，难以发挥原有的实力。

游戏采用了支援系统，在攻击敌人时，发动攻击的驾驶员可以向同伴要求支援，实行二机同时攻击敌人，造成双倍的破坏力！

AT强化系统



原作“装甲骑兵”其中一项吸引之处，就是可以装备上不同的AT，这一点在游戏中也会忠实地表现出来，玩者可以因应战况的需要而替旗下的AT选择不同的装备，从火箭炮、机关炮、喷火器、尖刺等武器，到雷达这一类探测器也可以装在AT身上，发挥不同的效果。

多重平衡的故事发展

游戏的故事由多个不同的战役组成，玩者在战斗中的表现会使故事有不同的发展，而不论成功或失败，故事都会发展下去，不用重复玩同一场战役，增加游戏的真实性和刺激感。

原作世界观的忠实再现



为了使玩者再次体验原作的世界观，游戏特别邀请当年负责机械设定的大河原邦男先生及人物设定的塩山纪先生参与游戏的制作，使游戏有更重的原作感觉，透过战略模拟形式再现在玩者眼前。

未体验的新世界



游戏虽然保持了原作的感觉，但是却并不代表所有元素均源自旧作，在游戏中会有大量原作中从未出现的AT登场，其中包括在原作的主角机ATm-09 SCOPE DOG之前所生产的AT型号，使大家可以更清楚了解SCOPE DOG的发展过程。

此外，由于游戏以严寒的极地作为舞台，因此游戏中也会有各种AT的雪地战型号登场，对于各位VOTOMS的FANS来说均是极其新鲜的。

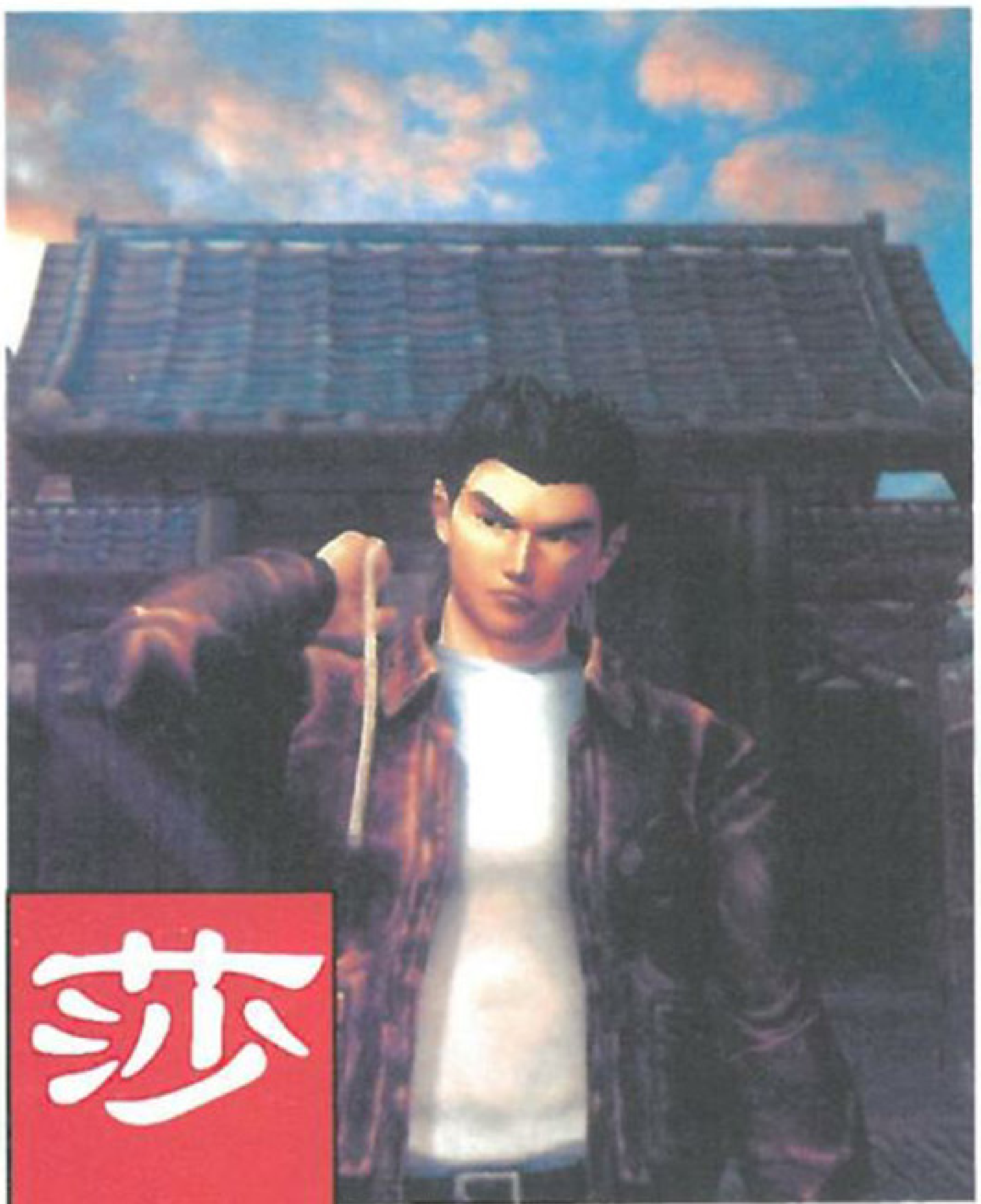
充满迫力的战斗画面

游戏的战斗画面以多边形制作，为了提高战斗时的气氛，特别采用了以多个不同的角度来表现，某些角度更充满电影感，带给玩者前所未有的震撼。









莎木·一章 横须贺

芭月凉，旅程的开始……

芭月凉，自幼在父亲严厉的指导下学习芭月流的柔术。生活在横须贺这个城市之中，虽然当地是日本对外的主要海港和美军在日的补给基地，但在港口以外的地区，人们过着十分平静的生活。

可是在渡过了十八年的安稳日子后，一天，一个名叫苍龙的人找上了芭月武馆，这个人使得凉的人生出现重大的转变……。当凉赶回家时，不但发现师兄福原被赶出了道场外，而且在他踏进道场后，还看见与自己相依为命十多年，一直对自己用心教导的父亲，已经躺在地上身亡了。

为了要知道父亲被害的原因，凉收拾起行装，离开了横须贺自己的家乡，开始了人生的另一个旅程。

DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型：FREE　　发售日：10月28日	

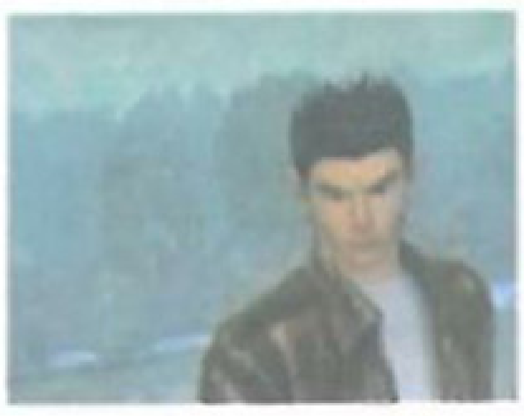
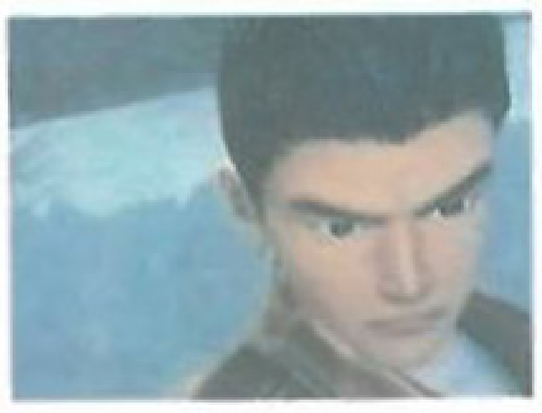

















日本对外的门户　　横须贺

横须贺市，是个位于东京湾西面的港口，人口只有四十多万。自明治年间正式立市以来，一直都是日本海军的主要基地所在。及至二次大战战败后，美国海军在该港设立了军事设施作为太平洋舰队的补给点。虽然一直以来都作为军港，但是由于城市的规模不大，所以在港口以外的地方，仍有着宁静小镇的特色。

《莎木》的主角芭月凉，就是在这个日本和欧美文化交流的港口中成长，当他的父亲被苍龙杀害后，他也是从这个港口离开日本，前往中国调查事件的真相。




东京湾的军事港口

港口

除了作为军港之外，横须贺港也是一个海路运输的中心。由于位于东京湾的出口，所以不论是直接出入口货物，还是作为进入东京的中转站，横须贺港都担当了一个重要的位置。因为这个原因，港口在当凉决定离开日本前往中国时，就是从那里搭乘船只的。但由于工人和货物来往频繁，所以来往的人群成份非常复杂，当凉在那里打听消息时便受到一些在货仓内作不法勾当的人的袭击。



在码头内有各式人物



广阔的港口→

凉在货仓遇上麻烦→




商店街



横须贺的商店，其实只是一个规模不大的市场，当中除了有肉档、菜档等街市的档口外，还有像古董店及游戏机中心等的店铺。由于人口少加上人流并不多的原因，档主、店员及顾客们都彼此认识，所以在凉在那里逛时，可以随时问到不少消息。



入夜，当街市的档口已全部收市时，在另一边的一些夜店才开始营业。基本上那里的治安很好，但是凉却有一次曾被一名喝醉了的人以酒瓶袭击。



1. 街上有各种商店
2. 凉到旅行社是要出国吗?
3. 凉在红灯区受醉汉袭击

住宅区

和一般的日本小镇一样，横须贺的住宅区都是以一些一两层高的平房为主。由于马路没有什么车辆行走，所以小孩们都放心地在街上踢足球，在房子之间，还会发现神社。虽然在那里走着会觉得没有什么特色，但是那一份平静却让人感到十分舒服。



房子间的神社。



有孩子在街上玩。

芭月家

位于住宅街一角的芭月宅，除了是芭月父子居住的地方之外，还是芭月流柔术道场。在芭月家中，除了严及凉父子之外，还住着管家早田稻和严的弟子福原正幸。其中早田婶婶自凉很小时已在芭月家工作，对凉而言就像是母亲一样，福原则像一个忠厚的大哥，四个人就在里面过着平淡但安稳的生活。



凉的房间





屋中的细小物件也可以拿起



凉在街上的汽水机上购买可乐

游戏机中心

在商店街的一家游戏机中心内，可以玩到各式各样的街机游戏及老虎机等等。但是由于游戏的故事设定在80年代中期，所以出现的作品都是当年的一些名作，玩者可通过凉来重玩那些游戏。和现实世界中一样，玩游戏时是要用钱的，所以当凉身上没有日元时，就不能够回味这些名作了！





八十年代的街机名作

香烟店的婆婆

制作人铃木裕曾强调，《莎木》是一款极具真实感的游戏，而这种真实感的表现，可从当中一些无关紧要的人物那里看出来。在一般的RPG中，城镇中的人都只会漫无目的地走来走去，说着同样的两三句话。但是在《莎木》中，就是一个香烟档的婆婆，也像现实中的人一样，会在不同的时候做不同的事，所以当玩者停下来看着她时，就可以发觉她的确是在“生活”着的。



黄昏时婆婆会到街市买菜

商店有各种各样的人光顾





道场

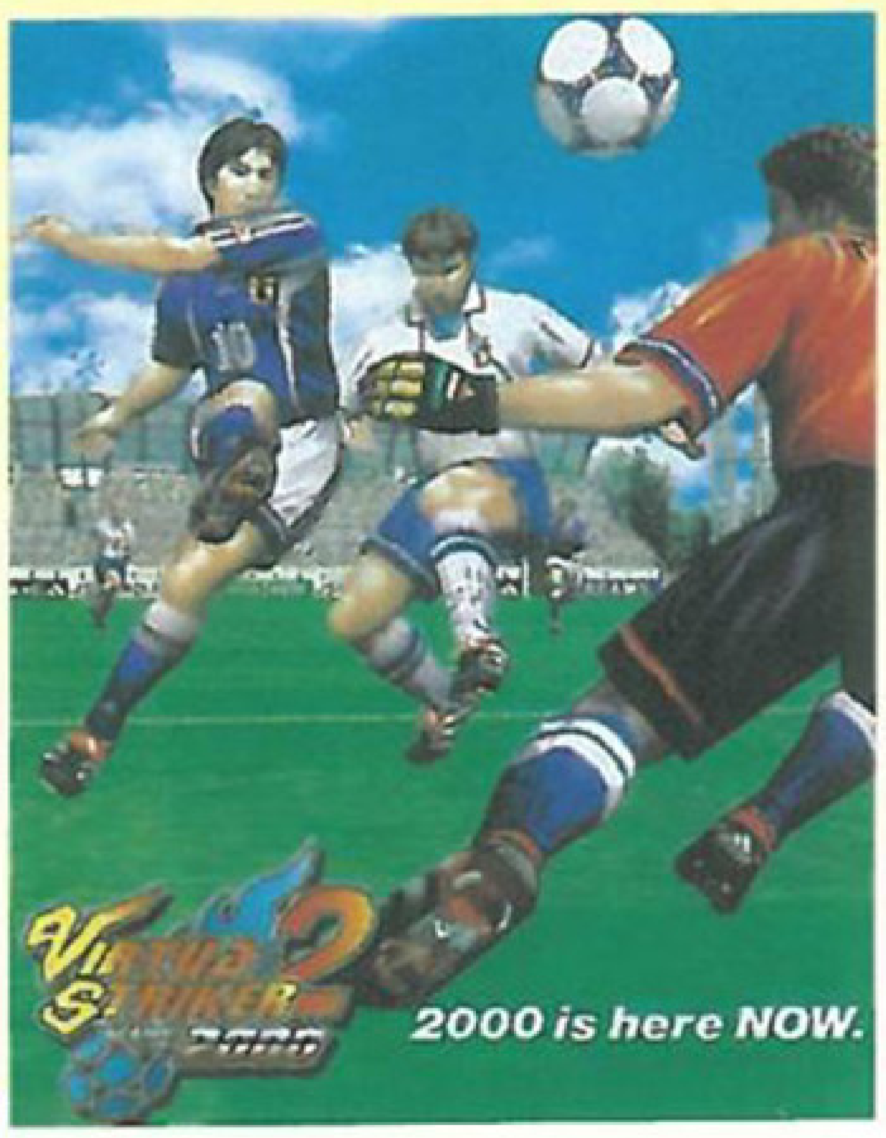
道场除了是练功的地方外，也是作为招待其他流派高手切磋武艺的地方。但是就在那里，严被来历不明的苍龙所杀。



芭月流柔术的道场。

带大家跨越2000年的足球游戲！

《VIRTUA STRIKER2 VER2000》即将登场！！



街机	SEGA	CD-ROM
	游戏类型：SPT	发售日期：9月



VIRTUA STRIKER系列最新作完全披露！

这次推出的《VIRTUA STRIKER2 VER2000》，除了由原先的27队增加到32队以外，还会加入3种全新的FORMATION，使大家可以更灵活地根据当时的情况来更改战术。除此之外，选手的动作也会更为真实和漂亮。另外还会有全新设计的比赛场地。使大家在玩的时候，感觉会比从前更加真实，气氛也更加紧张激烈！

新增队伍包括了：

突尼斯、摩洛哥、挪威。伊朗、喀麦隆

















VIRTUA STRIKER系列四年间的轨迹



VIRTUA STRIKER

1995年5月VIRTUA STRIKER系列的第一个作品，以当时最新的MODEL2底板制作。使当时的足球游戏的FANS为之着迷。可选用16个国家的队伍。

VIRTUA STRIKER 2

1997年5月和前作相距达两年的时间，因为利用了比MODEL2更加强的MODEL3底板来制作，所以不论从画面还是真实的程度，都有了很大改进。另外还加入了新的系统，可选用的队伍共有24队。

VIRTUA STRIKER 2VER 98

1998年6月因为当时正是世界杯的时期，所以此游戏以当时世界杯的资料为蓝图，当然也深受大家的欢迎。

VIRTUA STRIKER 2VER 99

1999年1月除了增强画面动作的素质外，对各选手的能力也作出了一定的修改。另外，系统方面的FORMATION也可以在比赛中自由转换，可用的队伍共27队。

VIRTUA STRIKER 2VER2000

1999年7月以最新的NAOMI作底板，新加入了更多的队伍和FORMATION。可使用的队伍多达32队。选手的动作更加细致和真实。

VANDAL HEARTS II ヴァンダルハーツ

汪达尔之心 2

PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型：SRPG	发售日期：已发售

操作简介

战斗画面

方向键	移动光标、视窗光标
○键	决定／对话
×键	取消／按紧时可以提高光标速度
□键	寻找尚未行动的友军
△键	说明
L1/R1	向左／右旋转
L2/R2	上／下改变视窗
START	显示敌我,蓝色的是友军、红色的是敌军
SELECT	确认还未行动的敌军攻击范围

世界地图和城镇

方向键	移动光标
○键	决定
△键	说明
×键	取消
START	显示主指令视窗
特殊操作	同时按下START、SELECT、L1和R1超过一秒时，就会回到标题画面。

指令说明

世界地图上的指令

装备

替角色装上武器、防具、道具。

技转送

将一种武器的特殊技转移到另一种武器上。

ステータス

显示角色现有的能力值。

仓库を见る

显示现在拥有的物品。

情报

观看游戏世界里的事情。

记录

记录或读取游戏。

オプション

变更游戏系统设定。



城镇里的指令

移动

移动到商店、酒场等地方。

装备

替角色装上武器、防具、道具。

技转送

将武器的特技转移到另一种武器上。

ステータス

显示角色现有能力值。

仓库を见る

显示拥有的物品。



战斗指令

移动

可以移动到指定范围内。

行动

可选择武器攻击、特殊绝技或使用道具。

待机

结束那名角色的行动。

ステータス

显示角色能力

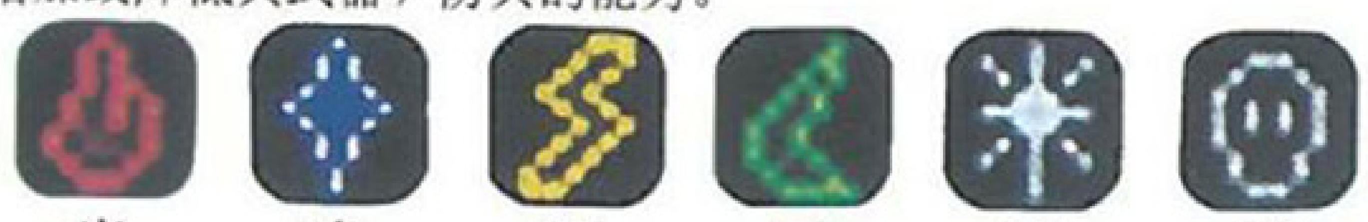
地图简介



当故事发展到要离开城镇时，游戏就会来到地图画面。在地图上除了显示能够行走的路线之外，还有各种不同颜色的圆点，当走到这些圆点时就会发生战斗或特殊事件。

属性

在游戏世界中，共有六种能互相克制的魔法元素，分别是炎对冰、雷对风、圣对暗。这属性常附加在武器、防具上，当遇上对立的属性时，就能增加或降低其武器／防具的能力。



炎　冰　雷　风　圣　暗

武器

剑－近距离武器(需要大量EP来使用技)

盾－近距离武器(提高回避率)

特殊－近距离武器(能使用多种特殊技)

枪－近距离武器(需要大量EP来使用技)

杖－近距离武器(需要MP作魔法攻击)

弓－远距离武器

斧－近距离武器(需要大量EP来使用技)

短刀－近距离武器

投－远距离武器

防具

防具的种类分别有铠、翼、轻装和魔法服等。装备不同类型的防具时，会影响角色大部分的基本能力，最主要影响的数值分别有HP、MP、EP、移动格数、防魔法和地型移动等。



▷铠－HP、EP和防御高，能使用近距离绝技，不过MP非常低而且移动力也很低。

轻装－HP、MP、EP和所有能力都很平均，适合不同类型的角色装备。◁

▷翼－唯一一种可以飞行的防具，移动力是所有防具中最高的，不过HP值非常低。

魔法服－HP和防御力低，不过MP值是所有中最高的，因此能大量使用高等魔法。◁



系统简介

这个游戏和同类游戏的最大分别是在战斗时，敌我双方都会同时进行移动，所以玩者需要预计敌人下一步行动，不过通常敌方都会向角色背后攻击，所以只需在移动时移动到刚才背后的位置，就能提高击中敌人的机率。另外如果能以数名角色围困着敌人时，除了能使敌方不能移动，还可以提高攻击力，当完成战斗后，就会计算能够获得的奖金。如果有角色死亡，就会在这时扣去金钱，如果没有角色死亡，那就可以获得全部奖金。





決戦 KESSEN

新世代PS要进一步深入民心，就得在软件方面加强宣传，而继ARTDINK之后，终于有另一间游戏厂商发表为该主机开发的作品，那就是以历史战略游戏而广为人知的KOEI，厂方于7月9日举行了一个发表会，而首个作品就是这个即时战略游戏《决战》。

PS2	KOEI	DVD
	游戏类型：SLG	发售日期：未定

KOEI正式发表首个新世代PS作品

时代背景

KOEI的作品惯以历史背景为根据发展，这次《决战》也不例外。它是以日本战国时代的集团式战斗“合战”为核心的新种类的即时战略(REAL TIME)游戏，时代背景为1600年，东军德川家康和西军石田三成，在一处名为关原的地方进行了一场争夺天下的著名战役，而游戏的故事亦由此展开，保持着KOEI战略游戏的一贯特色，就是假设当年一战，如果不是德川的东军获胜，又或是那时有某些名将助阵，到底往后的局势会变成怎样呢？



据说这个德川家康是由六万多个多边形构成的

音乐由名人监制

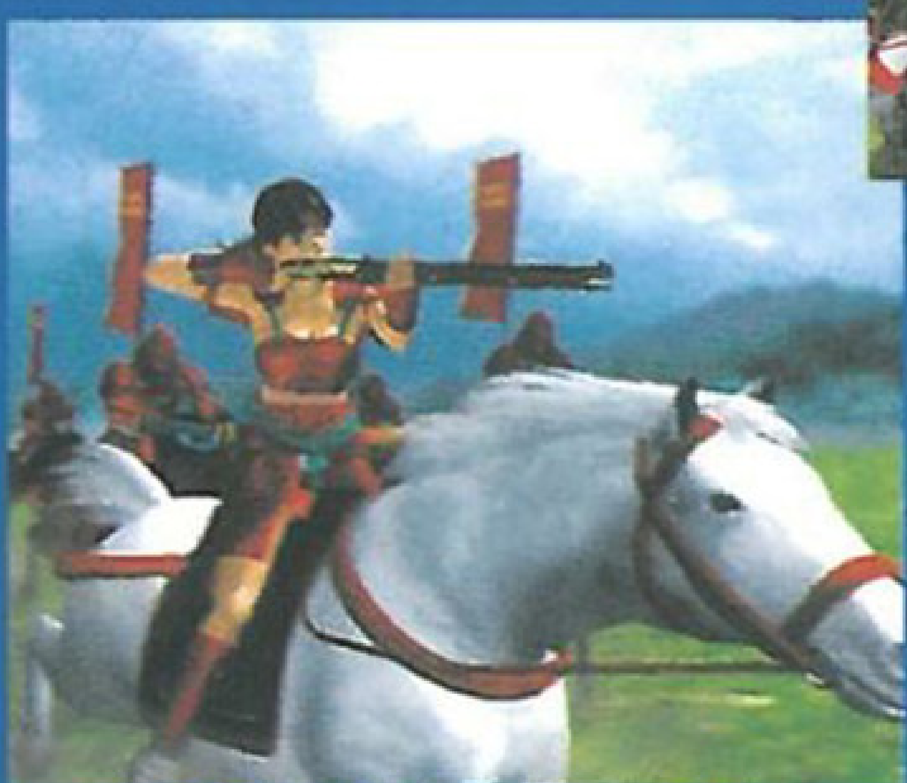
除了游戏画面外，音乐方面也下了不少功夫，厂方特别提到了曾参与很多电影与电视配乐的小六礼次郎将作为《决战》的音乐总监督。《决战》预定在2000年内发售，目标是国内外卖出100万套，使用DVD-ROM，价格未定。此外KOEI社长襟川惠子还表示现在有3.5个新世代PS用的作品开发中，另外有0.5个是和日本以外的游戏厂商合作。

充满临场感的合战

当然厂方既然使用新PS作为开发对象，便要标榜其机能，尽量去活用它强大的立体能力，因此《决战》里一切物体都是立体的，象武将、骑马武者、步兵等都可以在一个画面中出现，而且数量可多达数百名，再加上以玩者战略及战术为基础而形成的战略，表现出了远超过去的素质。而战斗时的立体战场也有着忠实的呈现，甚至连武将的头盔、铠甲、旗号都可以细致地表现出来。而自然的地形地貌，也凭借着新PS的能力而做到了前所未有的真实感。



纵然有数百人同时出现在画面上，每名人物和马匹的武器和装备仍能看得一清二楚



如此近距离，仍然十分细致，临场感十足

新技术“AGENT”

在展示中就表现了同时有50匹马及士兵在战场上撕杀的景象，不单每名角色都制作得很细致，而且各自都有不同的动作，并非只会同时做相同的动作。可充份显示出各人的不同个性，有达到1秒60格动画的效果，这种效果若放在PS上最多只能做到3匹马，据说完成版还可做到有200到300匹马同时出现，更可以表现以往只有在电脑动画中才能看到的壮大场面。



骑兵会跟随着主将的行动而前进



决战前的一刹那

厂方还应用了一种名为“AGENT”的新技术，那是一种内藏的自律系统，由于游戏中每一个角色都有独立行动，为了令战场上的角色不会出现交错的问题(以往的游戏常有物件与物件出现重叠或透过的弊病，使用这个系统就不会发生，例如当马前进时遇上障碍，就会自动避开，绕道而行，而这个系统还会根据各种状况，自行判断执行不同的反应，包括

1)整列(队形构成)
2)移动(随着先导者行动加以追随)
3)索敌(配合集团之间战斗对方)
4)战斗(因应对手的兵种、武器和体力选择战斗方法)
5)情报传播(依照所收集到的情报“传闻”而判断状况)



威严的军容

大众的GOLF 2



PS	SCEI	CD-ROM
	游戏类型：SPT	发售日期：7月22日

大众的GOLF共卖出了约200万，为此厂商推出了这个游戏的续集，希望能再创高峰。基本上，新一集在操控方面并没有太大的变化，玩过前作的玩者不需要花什么时间就能熟悉这个游戏；另一方面，本作将会加入大量充满个性的人物，而在画面和场地方面则会作出大幅度的强化。

游戏中供玩者们选择的模式



在《大众的GOLF》中，游戏提供了很多的模式，例如以教学为目的的training mode、自由进行游戏的Stoke Mode、锦标赛模式的tournament mode、还有供对战用的match mode和VS mode等等。有这么多的模式选择，绝对适合每位玩者的要求。同时，游戏还提供了data mode，供玩者观看自己在游戏中的各项有用资料。

打击发球的改变



基本上和前作一样，整个打击发球系统并没有明显的改变，都是分为两大部份：分别是远距离的长打和近距离草地推杆。当然，并不是完全没有任何改变，在推杆方面，新一集作了全面的强化，分别增加了10公尺、20公尺和30公尺几种推杆类别，供玩者们根据不同情况，运用不同的推杆方法，作出最好的打击，这无疑使游戏内容更为丰富更多变化。

画面上的改变，加强了临场感



画面上，由以往的2D转变成新一辑的3D表现，大大地增强了游戏整体的临场感，使玩者们仿佛置身于真实球场中，亲身经历球场里的气氛，而且用3D表现手法，还可以突出球场中的各种景物，使玩者们能一边享受打球的乐趣，一边欣赏球场中的每一样东西。

场地介绍

Counting Club





这个Counting Club比赛场，主要是为初学者而设的。球场四周都十分平坦，十分适合新手练习。拥有美丽的景色是这球场的特色，在这里打球，大家可以轻轻松松地享受到GOLF的乐趣。

山岳地區





在这个球场里，到处都是起起伏伏的山丘，相比起Counting Club，在这里比赛，会比较复杂，由于山丘众多，球落在丘田之间的机会会很大，而要把球从那里打出，对技术的要求就比较高了。此外，这个山岳球场拥有美丽的冬雪景色。

高原地區





高原地区中种植了很多的白桦树，是一个景色十分美丽的地方。但同样要小心不要把球打到树木之间。整体上，并不是一个困难的地区，只要小心打击便可以了。

南洋小島地區





这球场充满了南国风情，举头远眺，就是广阔无垠的晴空，耳边听着由远而至的海浪声，在这里比赛，使人能一边打球，一边陶醉于醉人的美景当中。

沙漠地區





沙漠地区，是十分困难的一个比赛场地，里面到处是沙坑和仙人掌，如果球不幸陷入于沙坑内，要想再打出好球，可就需要十分高超的技术。这场地不适合初学者，而是那些想挑战高困难的朋友的必选。

充满个性的角色们

Striagh系

Striagh系的球手，都是直线地将球打向球洞，所以他们多以推测的方式来估计球洞的正确位置。



SYLVJA

充满实力的女球手，是继李奥后，第二位推给各位初学者的人物。



比杜美

从外表看来甚有气派的比杜美，是一位十分有实力的选手。



李奥

李奥是一位容易使用的球手，绝对适合每一位初次接触本游戏的朋友。



高美

高美是一位魅力四射的球手，同时也是一个拥有高超技术的选手。

fade系

fade系的球手，多以右曲球打法，把球推送往球洞的右手方向，然后再击打入洞。



铃木

是一位十分诙谐的球手，时常笑脸迎人，十分亲切。



李昂

像烈焰一样的男子李昂，实力非凡，但却也是保守派的中坚份子。



察伦祖

古典型球手，我行我素，充满自我个性。

Draw系

Draw系球手的打击方式和fade系刚好相反，多以先把球送往球洞的左手方，然后再击打入洞。



TAKOYA

美丽与实力并重的TAKOYA，是球场上注目的焦点。



韩古

是一位实力强劲的角色，球场上的成绩更时常名列前茅。



巴

强力打击型球手，对于自己的能力充满自信。

人形公主2

PS	NIPPO NICHI SOFTWARE	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日期：未定

游戏系统

这次将会承接以往的故事，展开新的梦幻旅程。本作人形公主RPG的副标题名为"LITTLE PRINCESS"，是叙述主人公，歌路路和王子之间的冒险故事。这次介绍的是主要角色的个人资料和游戏中的各种系统，希望能在游戏未推出之前，使大家对《人形公主2》有更多、更深入的了解。

故事

马鲁人形公主，是前作的副标题，由于游戏比较短，所以大部分的玩者都感觉到很不满足，所以本集"LITTLE PRINCESS"，会大幅增加篇幅，使各位玩者能够玩得更尽兴，更开心。



冒险故事是这样开始的：故事主人公歌路路是一位十分喜爱做白日梦的女孩，经常梦想着能和母亲相见，有时还会梦想遇到王子时的幸福情景；一天，歌路路在一个宝箱中，发现到一个可爱的人形玩偶，而且还从玩偶那里得到她母亲的书信，对于这个突如其来的事件，歌路路决定展开一次新的冒险旅程，把它弄个明白。

人物角色



人物角色在《人形公主》游戏里，是一个重要的环节，也是其中的一个魅力所在。在本作"Little Princess"中，会有更多充满魅力的角色登场。其中的五位，在下面将为大家做详细的介绍。至于前作中的人物，是否会在本作中再次登场呢？据日本方面的消息指出是存在可能性的，但尚未得到厂方的正式确认，如果日后有进一步的消息，我们会马上为大家报道。

战斗



和前一集比较起来，本作"LITTLE PRINCESS"将会加入SLG原素，使整个战斗更富于战略性，不过整个游戏的战略部分，仍未设定完毕，但大致上的原则，是希望游戏战斗部分能尽量设计得简单，不论是初学者还是老玩家都能应付自如，同时也希望游戏的过程能够节奏明快、迅速、使其整体上不会有沉闷的感觉。

MUSICAL EVENT



在前作中相当有特色的MUSICAL EVENT，在本作中依然健在，玩家们可以看到主角们高歌起舞。这次在曲目方面，会有大量的增加，估计会增加到15首以上。MUSICAL EVENT是游戏中的重要环节，很多重要的故事情节会在MUSICAL EVENT中发生，所以MUSICAL EVENT不仅仅只是给玩者们听听音乐而已，对里面的人物对白、情节等大家可要留意，否则故事便难以发展。

人物介绍



治奥将军

治奥是马鲁王国士兵队的统领，是一位刚勇正直的武者，曾经和马鲁国王在战场上并肩作战，那时，治奥已是国王身边的随行剑士。一直以来，治奥都深得士兵们的信赖和爱戴，是一位战场上的强者。



兰迪

兰迪从歌路路小时候开始，已是她身边的近卫骑士，专职保护歌路路的安全，由于兰迪管不了歌路路，不能使她顽皮的性格得到改变，所以经常被治奥和莉雅责罚。





莉雅

莉雅是治奥将军的女儿，现任近卫骑士队长一职，是一位美貌与实力兼备的少女，是马鲁国里众女性的偶像人物。

歌路路

被家臣称为"顽皮公主"的歌路路，有着活泼的性格，但其草率、贪玩的脾性与她公主的地位不太相符。歌路路一直希望能走到外面的世界里去冒险，寻找自己心目中的白马王子。



歌得雅

歌得雅是一位温文尔雅的少女，对于礼仪十分在行，与歌路路相比起来，带有另一种特殊的气质。她是歌路路的亲友。

チョロQ ワンダフォー! Q-CAR

让你开心的小汽车又来了！

PS	TAKARA	CD-ROM
	游戏类型：RAC	发售日期：8月上旬



利用各款充满卡通感的小汽车，在各式各样新奇古怪的城市里进行不同的Mini Games，有时还会遇上各种古怪的事情，玩者还可以利用城市中那些制作者精心设计的捷径和隐藏通道来更快地完成整个旅程。Q-CAR这款出色的作品一直以来都受到各方面的好评，在不知不觉中系列的第4款已正式对外公布了，在这一集中，城市的范围将会大大地扩大而且还大幅度地强化了整个Mini Games的部分，当然在系统上还会加入大量的新元素。这次，我们将会为大家介绍一下新一集Q-CAR的游戏模式、首版地图和Pocket Station中的秘密。

Pocket Station

在Pocket Station中会有大量的Mini Games让玩者游玩，其中一个已公布了的游戏真的十分有趣，首先玩者需要全速开动引擎，使车子能全速前进，在400M的赛道末端会设有一道墙，玩者的目的便是要使车子停在最接近墙壁的地方，当然越接近便越好，不过如果玩者的刹车时间太迟，最后可能会导致车毁人亡，总而言之，这一集Q-CAR的Pocket Station的游戏十分丰富。



各街道的地图

Pocket Station还有一个特别的地方，便是可以利用Pocket Station来得到各个城市的地图，当中会记载各个宝藏的位置，所以说如果没有了Pocket Station，Q-CAR4便会少了很多的乐趣。



首版Red City

Red City是游戏开始后的第一个城市，这里其实是玩者所居住的地方，整体上街道的配置其实并不复杂，城市的范围也不是很大，是玩者熟悉游戏系统的好地方，还有玩者应该记住玩游戏时，要拿取沿途上的宝箱来强化自己的车子，这是游戏的重点所在。



ぼうけんに出る冒險模式

这个冒险模式，是一个单独的冒险旅程，玩者们需要驾驶着自己心爱的小汽车，穿越不同的城镇，在沿街的角落里，到处都会放着一个个藏着各式各样、不同类型道具的小宝箱，其中的大部分都是用来强化自己心爱车子性能的，还有每一个城市的赛道中心会举行一次Grand pix比赛，玩者要夺取冠军，然后到下一个城市去继续旅程，这个模式的目的，便是成为各个城市的第一名。另外，每过一个城市都会获得一个印记，玩者可以通过手记薄随时随地查看自己曾到过的地方。



玩者在进行游戏时需要收集不同的情报



宝箱中到底有什么？

とりあえずあそぶ初级模式



大家可以尽情地享受游戏的乐趣

在这个模式中，大家不再需要去寻找什么宝藏，调查什么情报，只需一心一意地进行模式中所提供的比赛和尽情享受比赛的乐趣，玩者可以轻松地熟悉一下车子的操控方法和感受一下比赛中的气氛，设计者希望各位第一次接触这款游戏的朋友能在没有压力情况下熟悉Q-CAR的玩法，如果你第一次玩这款游戏可以将这个模式作为游戏的起点。

ふたりであそぶ双人模式

在前两个模式中，玩者不能利用当中的赛道来进行对战，不过作为一款赛车作品，又怎能没有比赛对战模式呢？所以游戏提供了这个双人模式。在这个模式中，玩者可以和朋友们各自驾驶着自己心爱的车子，在不同类型的MiniGames中进行双人对战，游戏中提供了很多非常有趣的MiniGames，像什么桌球、SOCCER等等，都是些非常搞笑、能让你玩得很开心的游戏，当然玩者也可以选取不同的赛道来进行正规比赛。



游戏提供了多种多样的迷你GAME



VAGRANT STORY™

PS	SQUARE	CD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日：未定

SQUARE自从加入PS后，除了推出该公司的名作如《FINAL FANTASY》及《SAGA》系列的新作外，还开发了不少全新的作品，使大家有机会接触到更多高水准的游戏。其中的《FINAL FANTASY TACTICS》，除了能吸引到一帮《FF》迷的拥护外，还受到一些喜欢玩SLG的朋友的称赞。而负责创作《FFT》的松野泰已，在两年后的今天终于公布了他的最新作品，不过这可不是《FFT》的续篇，而一款风格独特的全新AVG。

气氛诡异的背景世界

虽然松野这次推出的是全新类型的游戏，而且作品的背景也和《FFT》全无关系，但是从画面上的一些风格，与及同样以架空的中世纪欧洲为背景等，都可以或多或少找到一些关连。回到游戏本身，它是以一个名为华伦迪亚的地方为舞台，而主角的冒险，则会从一座庞大的古堡和附近的地方开始。由于主角要解放的古堡已为邪教占领，加上里面那些魔龙、骷髅等怪物，所以游戏处处都透着诡异的气氛。







冒险？角色扮演？动作游戏？

虽然说本作是个冒险游戏，可游戏中的动作成份却十分高。说到冒险成份，玩者所控制的主角为了要解开各种谜题，需要在迷宫之中进行调查和搜集情报，所以说它是个冒险游戏，实在绝不为过。但是在冒险的途中，会有各种怪物在主角面前出现，这时游戏会自行进入战斗状况，而玩者就要以动作的形式，依靠自己的技术来将敌人击倒。所以从这方面来说，里面也有RPG和动作的成份。总体来说，除了战斗部分之外，各位完全可以把它当作是一款以中世纪欧洲为背景的《Parasite Eve》。





故事的开端——古利兰事件



本隶属于犯罪者处理班的工作员亚殊利，在杀害了元老院的重臣巴多巴公爵后逃去无踪。但在事件发生的一周后，亚殊利又再次出现，并加入了调查巴多巴公爵宅被占的事件，并发表了一份所谓的报告书："巴多巴公爵宅被占据事件，其实是由宗教集团万伦根普所策动。虽然事件及其所引发的暴动最终得以解决，但是事件的主谋薛尼却在现场失了其踪迹。为了追查他们的目的，各位同志！我——亚殊利，会继续进行追查。"





一正一邪的重要人物

亚殊利

游戏的主角，是华伦迪亚治安维持骑士团的成员。在他任职的期间，曾多次解决种种危险的任务，但是因被传杀害了元老院的重臣巴多巴公爵，而开始了逃亡生涯。

薛尼

原名、年龄均不详，薛尼只是他自称的名字。由他率领的宗教集团万伦根普，以末世论而吸引了不少信徒。双手装备了锋锐利爪的他散发着不可思议的魅力。



多伦与哥般---用可爱的机械人展开行动吧!
虽然主角多伦是个天才科学家，却制造了很多协助抢夺宝物的战斗机械人!
就让我们一起投入到这个被可爱的哥般包围的盗贼世界吧!



トロンにコブン

多伦与哥般

PS	CAPCOM	CD-ROM
	游戏类型：SLG	发售日：已发售

加积鲁诗夫多号内部大公开!!!



这艘名字极长的的加积鲁诗夫多号是一艘飞船，也是本作的女主角多伦和飞行海盗波吾的家兼大本营。这里有很多房间，哥般们就在里面工作。玩家则在这里进行各种行动，如兵器开发、哥般的训练、出击前的选择等。

司令室——实行出击、侦察



司令室是最重要的房间，所有对外行动都是从这里指挥的。"出击"、"侦察"是这里最主要的行动事项。"出击"是由现在的地点入侵到某一目的地。选择了这个指令后只要再选择想到的地方就行了。

"侦察"是派出一只哥般到各地区搜寻道具。有些珍贵的道具只能靠这种方法才能取得。

开发室——改造机械人



这房间的主要目的就是将战斗用机械人进行改造。哥般在这里工作不但可加强它们的攻击力和防御力，还能制造出各种防具、零件和回复体力用的道具，在游戏后期还可以造出强力的武器。和哥般交谈的话，也可以得到有用的知识和意见。

食堂——集合材料设计的新菜单



在食堂内可制造出各种料理，更可以发明很多新的菜单。成功做出美味的料理，哥般们的骄傲度就不会提高。料理的制作方法是个秘密，但发明新菜单就必须有材料，材料可用金钱购买。

仓库——管理道具



美其名曰是管理道具，实际上却是收藏盗抢得来的物品。在这里除了可以进行"鉴定"外，还可以买卖道具来换取金钱。"鉴定"这指令是确认不知名的道具的用途和名称，当每次进行出击后，请务必要来此一趟！特训部屋——训练哥般顾名思义，这里就是训练哥般的地方。玩家可依目前的需要，而决定训练"攻击力"或"速度"。训练是以迷你游戏的方式进行的，成功过关的话就能增加指定点数。另外，这里也是下载POCKET STATION GAME的地方，主要用作培养哥般之用。

会议室——调查作战情况



在这里能够召开出击前的会议，不过会议室内没有指令栏供玩家选择，只有多伦和数只哥般一同坐在桌前说话。玩家此时只需留心听听大家在说什么就可以了。大家说的话题对以后的战略是很有用的。

胆怯部屋——减低骄傲度



随着游戏进行，出击的次数会越来越多，而哥般的骄傲度也会越来越高。当骄傲度升至一定水平时，哥般就不会听从玩家的命令而胡乱行动。这个胆怯部屋就是为了减低哥般的骄傲度而设，这房间可说是一个刑场，里面有很多刑具。通过它可以使哥般们时常保持着顺从的心。

战斗机械人



在飞船内的战斗机械人全都是多伦设计的，随着游戏发展，这些机械人也可以在开发室进行改造。最基本的形态当然是有手有脚的人形机械人，但也有些是坦克形的机械人。战斗时玩家可按各种按键来控制它们，不过由于有多种不同形态的机械人，所以即使是同一按键，对不同的机械人也有不同效果。

ジョジョの奇妙な冒険

新角色追加

PS版的《JOJO》除了新增了和达比对决的“放钱币”和“扑克牌”两个迷你游戏外还增加了一些PS版的新要素，这次要介绍的是这个PS版追加的角色。



现在已经知道的新角色，分别是在“JOJO”第3部中，人气度第2位的皇帝“荷鲁荷斯”、在埃及境内使承太郎等人疲于奔命，被安努比斯神占领了内心的“二刀流波鲁那雷夫”、巴斯迪女神“玛莱亚”和迪奥府第内，也曾在街机上出场的亚空瘴气“瓦尼拉·艾斯”，PS版大致就新追加了以上4人。



PS	CAPCOM	CD-ROM
	游戏类型：FIG 发售日：已发售	



他的STAND便是手上的暗杀枪的荷鲁荷斯，其本身是那种需要借着和他人组合才能发挥实力的人。其人生哲学的座右铭便是“不要第一，只求第二”。于漫画第15卷登场，从和倒吊男“杰卡尔”合作攻击阿布德尔开始，直到杰卡尔倒下后便逃走了。其后还和杰卡尔的母亲奈亚婆婆发生冲突、差点儿命送黄泉，最后觉悟想暗杀迪奥，可惜最终还是失败了。





其STAND能力可以使触摸的人身上带有磁力，尤如磁石一样。也因为这样这样，身体带有磁力的人便会吸引四周的金属物(比如铁钉、锤子等)，使得四周都是杀人的凶器。漫画内和玛莱亚周旋的就是阿布德尔和祖瑟夫·祖斯达，二人除了成为磁石外，还被引到火车铁轨之上，幸好阿布德尔的红色魔法师最后化险为夷。借着二人强大的磁力，把玛莱亚夹在他们的中间，把她击倒。



STAND的能力可使其本身自由消失于空间之中，对迪奥一片忠心。本身已死过一次，后来籍着迪奥之血以吸血鬼的姿态重生。其所在地就是迪奥的府第，确保没有敌人入侵。开始时阿布德尔先死在他高速的亚空瘴气之下，接着小狗伊奇也不敌。可惜瓦尼拉·艾斯本身是吸血鬼之身，最后死于阳光之中。





二刀流波鲁那雷夫由和安努比斯神“恰夫”的对决开始，再经过理发店的大叔，波鲁那雷夫终于被宿于刀中的安努比斯神占领了内心！本身的银色战车加上安努比斯神的力量，使波鲁那雷夫变成二刀流的剑手。和漫画一样波鲁那雷夫会和承太郎战斗，直至承太郎把剑打断后才回复正常，而另一半宿有安努比斯之魂的刀则掉落到深海之中。

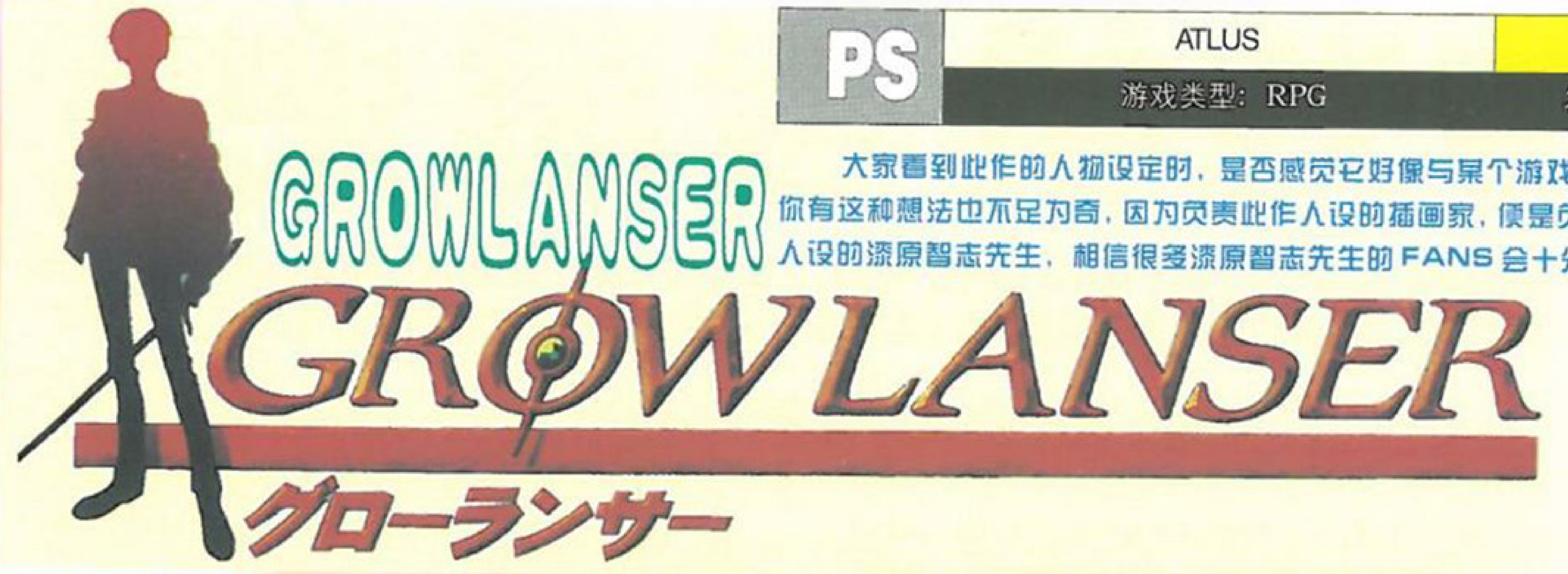


可立即使用的隐藏角色！

街机版的隐藏角色，迪奥、影子迪奥和年青版祖瑟春除了也会在PS版出场外，还可以于一开始时就使用，而且选择时不需要输入繁复的指令。PS版的人数从基本的10人、隐藏的3人加上本期介绍的4名PS版新人，总共人数便达17人，就算不计迪奥、波鲁那雷夫和祖瑟夫3名和原来角色能力不同但外表一样的角色，仍有14人可以选择。



PS	ATLUS	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日：未定



大家看到此作的人物设定时，是否感觉它好像与某个游戏的人设十分相似。其实你有这种想法也不足为奇，因为负责此作人设的插画家，便是负责“LANGRISSER”人设的漆原智志先生，相信很多漆原智志先生的FANS会十分期待此作。

NON-STOP DRAMATIC SYSTEM

这个名为“NON-STOP DRAMATIC SYSTEM”的系统，其实是一个使玩者在移动、收集情报或战斗中，都会不停地出现各种不同EVENT的游戏系统。而且每出现一个EVENT之后，接着便会出现下一个EVENT，基本上整个故事的剧情，都是由EVENT所组成。











RMC战斗



RMC即REALTIME MISSION CLARE，而此系统可算是GROW LANSER的最大特色。因为一般的角色扮演游戏，通常都是在版图上移动时遇上敌人，然后进入战斗画面。不过，此作则不同，因为在游戏进行中，会突然出现战斗EVENT，然后出现EVENT的地方便会变成战场。比方说，当你在某个小村落收集情报时，突然出现一帮敌人，那个小村落便会成为战场。由于此作的制作班底就是“LANGRISSER”的开发人员，因而进行战斗的方法，也与“LANGRISSER”十分相似，是以SLG的形式来进行战斗。

人物介绍



主角

被预言称做是拥有拯救世界之光及毁灭世界之暗的青年，他的母亲也因此预言，而把他遗弃，幸好得到诺曼第亚王国的宫廷女魔法师仙杜娜收养，才不致饿死街头。虽然他能够健康生存至今，但由于主角拥有那两个极端的预言，因此仙杜娜一直要他留在家中，过着与世隔绝的生活，所以他的梦想，便是到外面的世界去。

迪比

仙杜娜制造出来的魔导生命，属于妖精型的迪比，身高只有15cm，不过却十分爱吃。活泼开朗的她，最喜欢走到主角的袋子内。

露丝

仙杜娜的亲生女儿，主角的义妹，性格内向的露丝，虽然年纪少少，但已拥有操纵强大魔力的资质，假以时日，她的能力定能超越她的母亲。

奥兰斯

一位孤独的佣兵，他的队长在18年前因遭遇水晶矿山事件而失踪，自此奥兰斯便一直搜寻队长的踪影，但两年前他受到一名神秘人袭击，而失去双眼及一只右手。

扎斯

在诺曼第亚王国南部的格斗之街出生，是一位出色的战士，由于要养育妹妹嘉莉，因此便当上佣兵，对于欺负嘉莉的人，他是绝不会原谅的。

嘉莉

扎斯的亲生妹妹，拥有丰富的药草知识，性格柔弱的她与哥哥形成一个很大的对比，由于佣兵是一件很危险的工作，因此她经常为哥哥的安危而担忧。

温故知新

游戏机发展史

相信各位朋友对现在的PLAYSTATION、DREAMCAST和NINTENDO 64都有一定的认识，但不知你们又知不知道历年以来游戏机的发展是如何呢？现在在此为大家回顾一下从前游戏机的开发历史。

第一章 过去、现在、未来

游戏主机年表

1972 ATAR12600(ATARI)



1983 FAMILY COMPUTER(任天堂) SG-1000(SEGA)





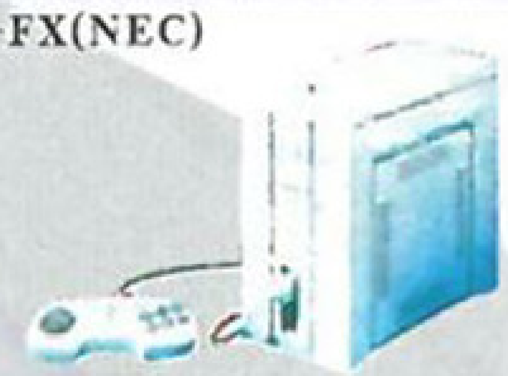
1984 MK-Ⅱ(SEGA)
1985 MK-Ⅲ(SEGA)



1986 MASTER SYSTEM(SEGA)



PC-FX(NEC)



1994 LASER ACITVE(PIONEER)



1990 SUPER FAMILY COMPUTER (SFC)

1988 MEGA DRIVE(SEGA)



1987 PC ENGINE(NEC)



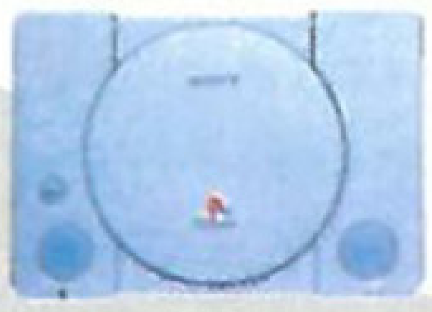
3DO Interactive Mulitiplayer FZ-1 Real(Panasonic)



SEGA SATURN(SEGA)



PlayStation(SONY)



1996 NINTENDO64(任天堂)



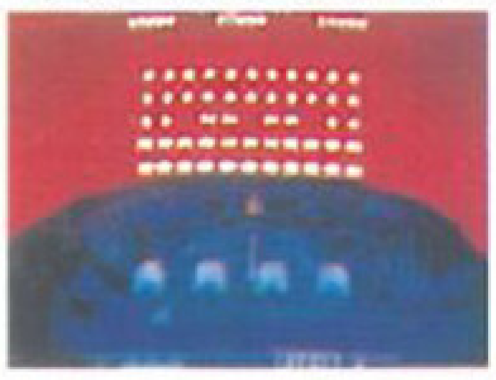
1998 Dreamcast(SEGA)

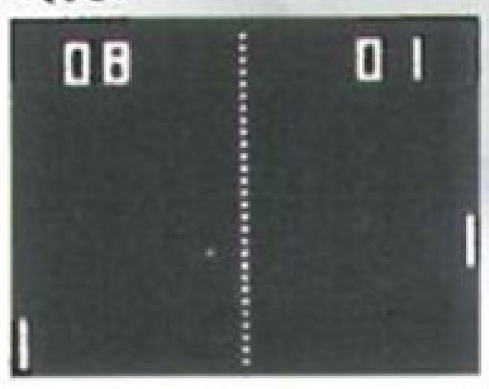


在那遥远年代被人们遗忘的先祖 (195?年－1982年)

在50年代末至60年代末，人们只能玩一些单色、只能输出极为简单音效的游戏机。1972年，美国推出一部名为ATAR12600VCS(雅达利)的游戏机。这是当时唯一能够输出黑白以外颜色的游戏机。







另类娱乐登上舞台(1983－1993)

1983年7月13日，日本任天堂公司推出了名为FAMILY COMPUTER(FC：红白机)的8位家用游戏机。同年同月同日SEGA推出其第一部家用游戏机SG-1000。然后在1984年推出了性能较高的第二代主机MK-Ⅱ。1985年SEGA推出的第三代主机MK-3和其后开发的第四代主机MASTER SYSTEM都是8位游戏机。1986年，任天堂公司推出了第一个除游戏带之外的软件媒体磁碟机以加强红白机的性能。1987年时，原本致力于日本电脑PC98X系列的NEC公司推出其8位游戏主机－PC ENGINE(PCE)。这款主机使用一种名为HU CARD为软件媒体的主机，所以其体积、重量比FC和SEGA系列轻便、细小。1988年，SEGA推出第一部使用16位处理器MEGA DRIVE。同年，NEC为了提高PCE的质素，推出第一部以CD-ROM为软件媒体的配件，第一款作品就是移植自游戏机中心的《STREET FIGHTER》。







黄金岁月，游戏史上最光辉的时期 (1989年－1995年)

继PCE推出CD-ROM配件之后，1990年11月，任天堂公司推出新一代游戏主机SUPER FAMILY COMPUTER(SFC)，是继MEGA DRIVE后另一部16位主机，可在32768色中选择256色。之后NEC和SEGA分别推出加强附件或加强性能的主机，NEC的有SUPER GRAPHIC、CD-ROM DUO、CD-ROM DUO-R，SEGA的有MEGA DRIVE 2、MEGA-CD2。1992年，任天堂公司在SFC上推出了第一个3D立体游戏《STAR FOX》。之后SEGA又推出了可以装在MEGA DRIVE上的加强附件32X。



游戏机向世界进发(1995年－？年)

在SFC推出首个立体游戏后，MEGA DRIVE和其附件32X也同样开发了立体游戏，1993年，美国雅达利公司推出了全世界第一部64位主机－JAGUAR。1994年底，有很多日本公司推出或宣布新类型主机，全都使用32位处理器，其中有使用LD-ROM为软件媒体的LASER ACITVE(PIONEER制造)，以动画游戏为主的PC-FX(NEC制造)、第一部可以提供网络服务的主机PIPPEN(BANDAI制造)、移植电脑游戏的3DO Interactive Mulitiplayer FZ-I Real(Panasonic制造)，另外还有其他主机，如VICTOR、BA-X、MARTY等，游戏的软件也由传统的卡带转为以cd-rom为主要媒体。其后SEGA于1994年11月22日，推出其新一代主机－SEGA








SATURN，内置两枚SH-2的32位处理器。1994年12月3日，SONY推出其公司第一部家用游戏机－PlayStation。1996年6月23日，任天堂公司推出日本本土第一部64位主机NINTENDO64。

属于新世代的主机(98年－？年)

1998年11月27日，SEGA推出首部128位主机-DREAMCAST，以GD- ROM(GIGI BYTE DISK READ ONLY MEMORY)光碟为软件媒体。1999年3月，SONY在日本召开了发表会，宣布了PLAYSTATION2(暂名)，所使用的软件媒体分别为CD-ROM (COMPACT DISK READ ONLY MEMORY)和DVD-ROM(DIGITAL VIDEO DISK READ ONLY MEMORY)。1999年5月，在美国洛杉矶E3游戏展览中，任天堂公司发表了其新主机－DOLPHIN的主机规格，暂定所使用的软件媒体是DVD-ROM。






第二章　游戏的起源

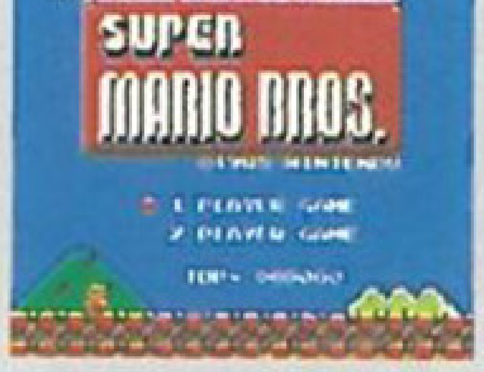
在雅达利以前的游戏机，游戏画面主要以一些非常简单的线、点、图等来组成，音效也很单调。推出雅达利后，游戏画面能够使用黑、白以外的颜色，游戏画面开始变得鲜艳一些了。进入FC时代后，游戏的色彩更为丰富，音乐也有节奏，游戏型式不再局限于简单的射击游戏。这是创作新类型游戏最多的时代。以下介绍的是83-90年曾经大受欢迎和影响深远的家用和街机作品。

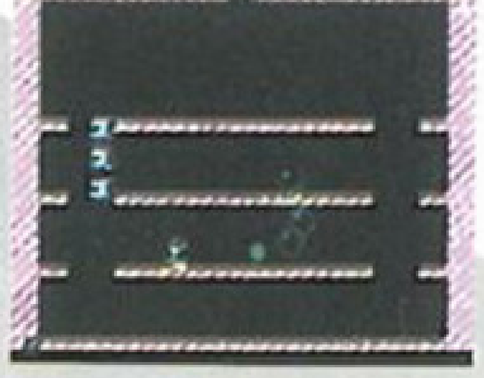
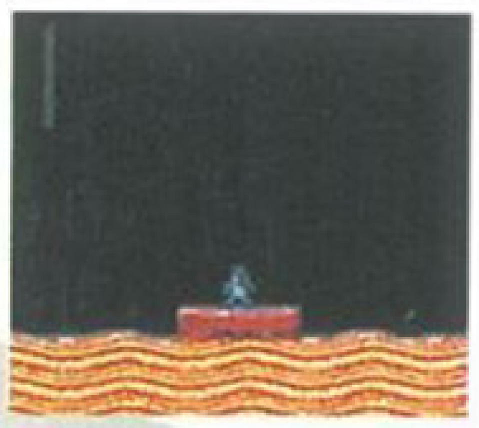


勇往直前－动作游戏(ACT)

《SUPER MARIO BROTHERS》(《超级马利奥兄弟》，制造商：任天堂)是对以后游戏的发展最具影响力的作品，如以人物身体踩敌人来消灭敌人；使用跳跃的方式来破坏物件和攻击敌人；按跳跃的时间长短来判断跳跃的高度；获得道具时可以提升角色的能力；不用完全消灭敌人就可以进入下一关，通过一定的次数关卡后就会遇到敌方首领，能以不同的方式来消灭敌人；可以跳关；完成游戏后，继续进行时，敌人能力会提升；有隐藏宝物；过关时若能符合特殊条件，就会出现特别事件；当角色死亡后，不用从起点再次开始游戏。KONAMI推出的《魂斗罗》，以2D图画来摸拟3D视觉效果，方法是不停地在画面上输出一幅又一幅的简单立体图像以使画面有立体的视觉效果。HUDSON在PCE上推出的《炸弹人》是第一个能四人一起进行的游戏，打破了二人同时进行游戏的限制。

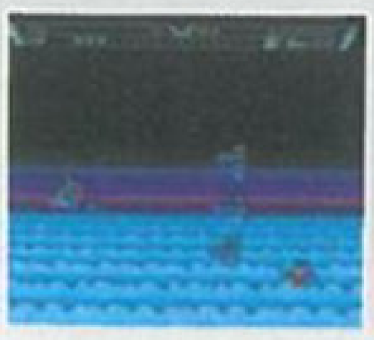


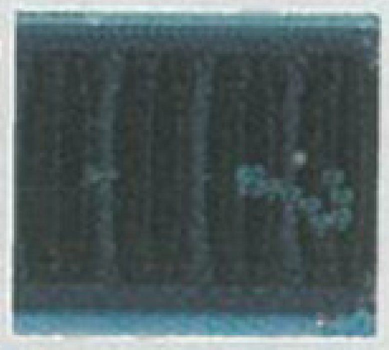
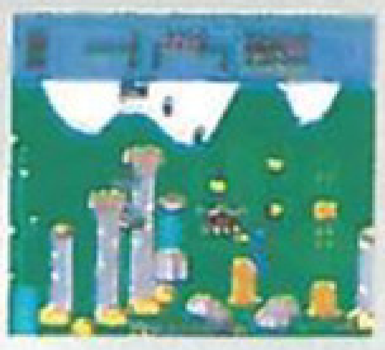


纵横天际－射击游戏(STG)

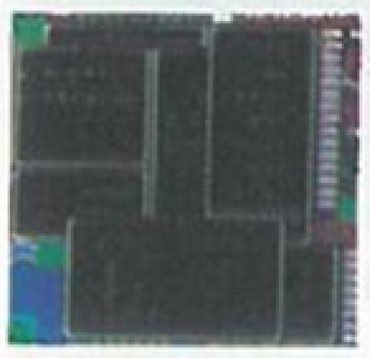
由KONAMI制作的《DRADIUS》，游戏以收集能量器来自由提升战机性能，还能在战斗机身上设置防护罩和制造助手出来战斗。在这以后KONAMI又推出了《TWIN BEE》(《兵蜂》)，游戏以射击道具来转变角色的能力。其后CAPCOM分别在FC和PCE上推出《194X》系列，FC上的有《1942》、《1943》和《1943改》，而PCE上则有《1943改》和《1941》，在FC版中，玩者可以自由设定战机的基本性能。IREM在PCE上推出了《R-TYPE》，但由于容量问题，所以把这个作品分为PART Ⅰ和PART Ⅱ两部分来推出，其特色是在第三版中出现巨大战舰、能使用道具来保护战机、向敌人攻击或加强攻击力，也能够储存能量来加强攻击力。SEGA在MK－Ⅲ上推出《FANTASY ZONE》，游戏将以获得能量器来提升战机能力的系统转变为以获取金钱来购买装备，是游戏史上第一个和金钱有关的游戏。



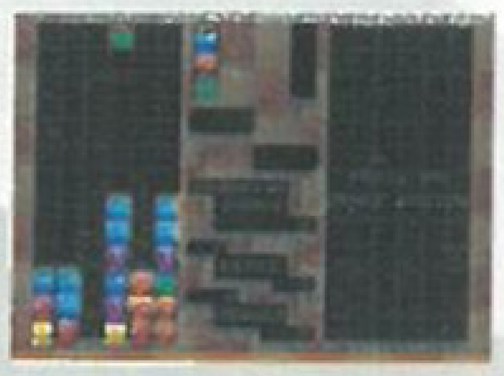
吸引人的故事－角色扮演游戏(RPG)

《赛尔达传说》是任天堂继《超级马利奥兄弟》后的另一个著名作品，是动作角色扮演游戏(ARPG)。1986年的《DRAGON QUEST》(《勇者斗恶龙》，制作公司：ENIX)是第一个由日本人原创的RPG，游戏的目的是消灭魔王。特色是队伍中只有主角一人，没有其他同伴和NPC；战斗方向为正面。1987年，另一游戏制造商SQUARE制作了其第一个RPG游戏《FINAL FANTASY》，其系列曾制作出多个原创系统，包括具有时间观念的战斗系统、职业更变、以在横向的观看方式来制作战斗版图、不使用经验值方式来提升人物等级、战斗时召唤强劲怪兽等。


独具创意－其他游戏(ETC)

SEGA制作的《俄罗斯方块》是另一个对以后的游戏发展很有影响的作品，也是最普及的游戏，游戏中只出现简单的方块，玩者需要不停地把从上方落下来的方块拼成一条直线以使部分方块消失，游戏虽然看似简单，其实难度很高。继这款作品以后，厂商们也开始开发类似的作品。



第三章　红花需要绿叶配

游戏机的配件

玩格斗游戏的必需品－JOYSTICK

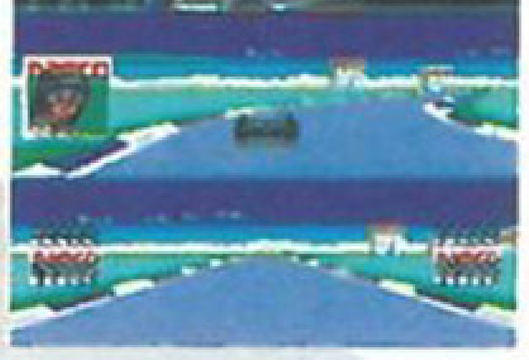
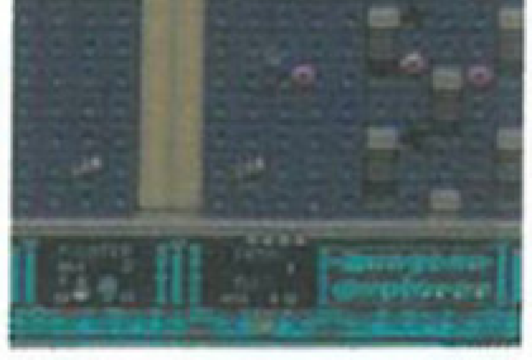





在家用游戏机移植了《STREET FIGHTER 2》后，JOYSTICK就开始在市场上推出，不久发展到一些手柄能够连续代替人手来出连射；随后还有一些手柄可以记忆玩者所作出的动作；还有的只需按入简单的指令就可以重复使出刚才玩者所输入的指令；还曾推出过无线手柄，因为有医学报告说长时间玩游戏机会影响视力；其后还推出了一些会震动的手柄和装有ANALOG控杆的手柄。

不再使用电池的SAVE CARD

在FC时代，游戏都是以游戏带为主，当要储存记录时，除了以密码的方式来记录游戏进度外，就是使用游戏带内的记忆体来记录游戏，这样就出现两个问题，第一是当记忆的电池用尽电力时，游戏的记录会消失；第二会使游戏带的制作成本上升。因此在PC ENGINE和MEGA DRIVE主机内设置了一个专门用来记忆游戏的记忆体，这样虽然可以降

低游戏制作成本，但还是解决不了电池没电的问题，这之后在MEGA DRIVE上推出了可以把游戏记录从主机中转送到盒带内的记忆卡，而这个配件就成为以后次世代主机所使用的记忆卡的雏型。其后，SONY在PlayStation上用专门的记忆卡来记录游戏。



加强主机性能的外置式扩展卡



FC时期曾经推出过一盒非常特别的扩展卡，特征是其两端都可以连接游戏带，生产这个配件的原因是当时制作盒带的成本高，而某些游戏程式在别的游戏上可以再次使用，如果能够再次使用原来的程式，就可以降低制作成本。PC ENGINE上曾推出过一张ARCADE CARD的扩展卡，是为了在移植街机游戏时能够达到比较高的质素。这以后SEGA在次世代主机SS上推出了一盒容量为1M的RAM卡，因为在移植或创作高质素游戏时需要的暂存记忆体超出本身游戏机的范围，为了在不删除游戏内容的前题下保持原有游戏的质素，所以使用这个配件来暂存资料。其后又推出了4M的RAM卡，使移植或原创的游戏质素能够更高。另外还推出了一张VCD卡，因为当时社会上正流行VCD视像软件，这样就可以进一步扩大市场。另外在N64上推出了一个震动器，这个配件装在N64的手柄上能够配合游戏来作出震动。







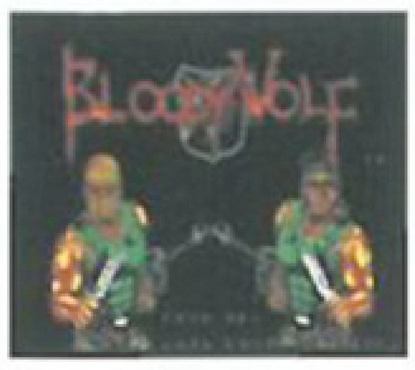


提高游戏乐趣的体感配件

在游戏机的发展中，除了主机和外置硬件的改进，还有一些特殊的专用配件以使玩者感觉更好，分别有FC时代曾推出的赛车游戏专用的能产生立体效果的3D立体眼镜，为加强进行电车比赛时的真实感而推出的吹气电单车，由TAITO推出的《打砖》游戏的专用手柄，其特色是在控制器上有一个可转动的圆型键，用来移动游戏中的板，著名模拟游戏《电车GO!》的火车控制器，钓鱼游戏专用的钓鱼杆，KONAMI的跳舞游戏《DANCE DANCE REVOLUTION》的跳舞毯，另一款音乐游戏《BEATMANIA》的搓碟盘、会震动的光线枪等。









第四章　其他和游戏机相关的事件

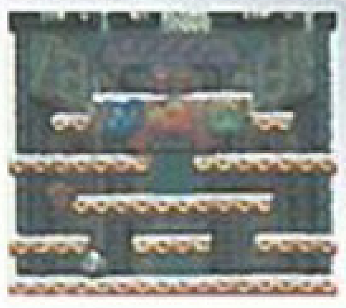
1958年～1980年
（游戏机不普及的时代）

早在50年代时，美国已经有商人推出电视游戏机，但在当时制作一部游戏机的成本非常昂贵，售价自然也很高，一般人是难以负担得起的。



1972，美国又有一家公司开发电视游戏机－ATAR12600(雅达利)，其后这家公司将其改良为ATARI，游戏资料以盒带来储存，使游戏不再局限在主机上。虽然在当时游戏的制作技术已经提高了不少，但售价仍然居高不下。



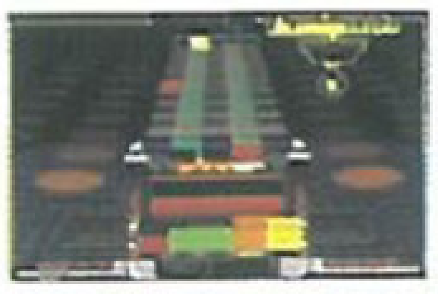


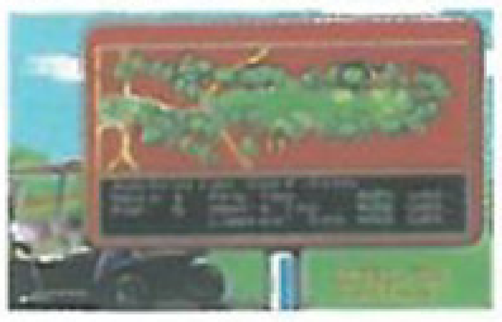


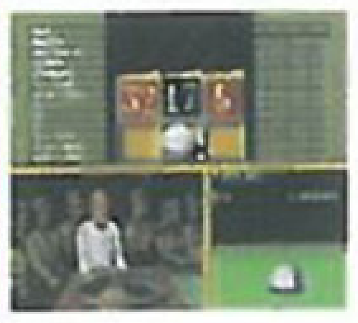


1981年～？年
（开始有商家关注游戏机市场）

这时游戏市场开始受到商人们的普遍关注，有些比较吸引人的游戏也曾被炒到高价，同时商人也开始输入其他类型的游戏和其周边产品。游戏机、游戏、周边产品和附属产品等开始逐渐形成其独特的市场运作结构，开始逐渐有了自己特有的文化。











1987年～？年
（开始在家用机上移植街机游戏）

NEC公司在推出了CD-ROM配件时，还同时移植了街机首款格斗游戏《STREET FIGHTER》。当时游戏的移植度相当高，所以很快吸引了喜爱这个游戏的街机玩家，这之后NEC为了能够移植更多当时街机上的著名游戏来吸引更多玩家，所以推出了一张ARCADE CARD，这样就把更多喜爱街机的玩者变成了PCE的机主。直到现在，商人们还不断移植或改编街机游戏在家用游戏机上推出。









1989年～1995年(吸引非机迷的游戏)

虽然部分消费者已经开始注意到游戏机了，但其受欢迎程度还不能使之成为基本的消闲娱乐商品，这时一些持有娱乐性商品版权的商人，开始制作以动漫画人物为题材的游戏。当时包括了曾经以不同形式推出过的《DRAGON BALL》(七龙珠)、以动作、美少女为主的《SAILOR MOON美少女战士》(美少女战士)、以输入指令为主的《幽游白书》等作品、由于这些改编的作品已有相当的知名度，所以当游戏推出时常被很快地抢购一空。









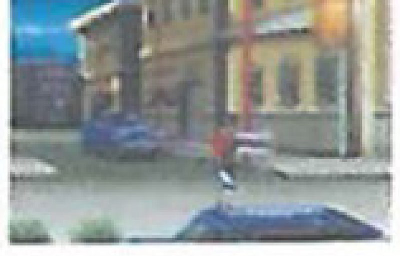


第五章　由简单发展到专门

早期游戏机只能显示出线、点、圆和单纯音效，其后雅达利能输出黑、白以外的单色和质素较高的音效。进入FC时代，游戏机大多都使用8位的CPU(CENTRAL PROCESSING UNIT、中央处理器)，以FC为例：其最大解析度是256×240，使用52色，游戏能制作出简单的2D图画，能奏出有节奏感的音乐。其后PC ENGINE推出CD-ROM配件使游戏容量一下子提升到650Mbyte，并且开始在游戏上使用语音系统，另外还能播放动画片段。到SFC时期，主机使用的CPU都是16位的，以SFC为例，解析度提升到512×224，可以使用的颜色也增加到32768，开始时游戏盒带的容量最高为16Mbyte，其后增加到32Mbyte，再以后经过特殊的工序使游戏容量可以提升到72Mbyte。到了1992年，任天堂公司在游戏带上加上一片名为FX的晶片，使SFC时代出现了第一个以多边形绘制的3D立体游戏。进入次世代后，游戏机基本绘图功能也包括

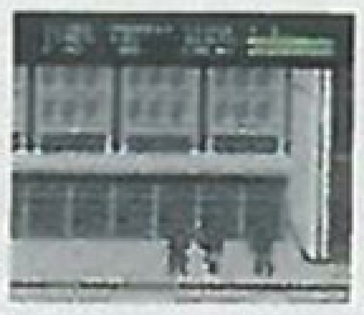


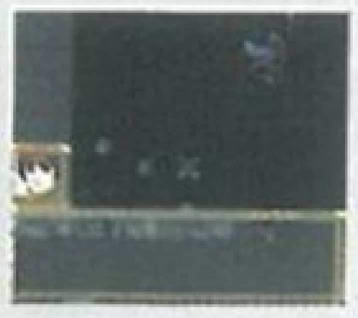






了绘制3D立体模型，还有其他特殊效果，如独立3D三角形，连接3D直线、DITHERING等，播放动画也成为基本的功能。在PS中所使用的动画压缩模式是MOTION JPEG，而SS早期所使用的动画压缩模式是CINEPAK(tm)，在后期时就使用由DUCK CORPORATION开发的TRUE MOTION，另外SS还曾推出MPEG播放解码卡，以使播放时能有更高质素。现在的新世代主机DREAMCAST，能够在1秒内绘制出300万个多边形和提供网络功能，这些已经在逐渐成为以后新世代主机必需的、最基本的功能和装备。





流行主机周边介绍特集

DREAMCAST篇



键盘
暂时主要用于与上网有关的用途。



震动器
插在手柄上便可配合游戏来发出震动效果。



VGA BOX
用来将DC连接在电脑的显示器上，这样可使游戏画面超越S-VIDEO的质素。



鱼杆手柄
现在只对应《Get bass》款钓鱼游戏，设有内置震动。



方向盘
与《SEGA RALLY 2》同日发售的周边，对应任何赛车游戏。



原装手柄
DC原装手柄，也是主要的手柄。



光线枪
与《THE HOUSE OF THE DEAD 2》同日发售的周边，可加插震动器，现在仍然只对应《THE HOUSE OF THE DEAD 2》款游戏。



《POP' n MUSIC》专用手柄
模仿街机形式推出，以9个按钮为主，可是规格太小。



JOYSTICK
与主机同日发售的周边，主要用来玩格斗游戏。



ASCII MISSION STICK
一种专为模拟游戏及射击游戏而设计的手柄，这种手柄可使玩者易于掌握这类游戏。

VMS
在DC还没有推出时已开始发售，刚开始推出的是特色《GODZILLA GENERATIONS》那款，里面设有对应该作品的迷你游戏，而VMS除了可以下载游戏来玩之外，还是一个DC的MEMORY CARD。





PLAYSTATION篇



SCE制造的DUAL SHOCK手柄

由SCE所制造的DUAL SHOCK手柄，除了有ANALOG控杆外，还有震动效果，一共推出七种不同的颜色，是最普遍的手柄之一。



BIOHAZARD专用手柄

与《BIOHAZARD 2》同期推出的手柄，是专门为该作设计的，可让玩者便于操作。



无线手柄

用这个无线手柄可免除手柄上的电线限制，用普通电池可以使用100小时以上，还有自动关上电源功能。



PS专用记忆卡

这种卡每张有15个储存单位，有多种颜色给玩者选择。



GT赛车专用手柄

除了GT赛车发售的DUAL SHOCK手柄之外，还有一个GT赛车专用手柄，以直身为主，顶部还设有一个小转盘。



RIDGE RACER专用手柄

专为赛车游戏《RIDGE RACER》而推出的专用手柄，以中间扭动式来操作，这款手柄在当时颇受欢迎。



R4-RIDGE RACER TYPE4专用手柄

专门为大受欢迎的赛车游戏《R4-RIDGE RACER TYPE4-》推出的手柄，特色是中间的小方向盘有抢道的功能。



RPG手柄

一个非常适合RPG玩家用的手柄，玩者只需用单手便可进行游戏，十分方便。



《Dance Dance Revolution》跳舞毯

外型模仿街机来设计，只适用于跳舞作品《Dance Dance Revolution》。



《BEAT MANIA》搓碟盘

这个搓碟盘是专门为大受欢迎的音乐游戏《BEAT MANIA》推出的，操作方法与街机的一样。



最轻便的JOYSTICK

这种JOYSTICK的特色就是个子不大，易于收藏，虽然很小，不过性能很不错。



《铁拳3》专用JOYSTICK

专门为《铁拳3》推出的JOYSTICK，所以JOYSTICK上只有四个按钮，而且还印有《铁拳3》的标志。



鱼杆手柄

专为钓鱼游戏而推出的手柄，外型模仿真实鱼杆来设计，而且设有内置震动。

模拟游戏JOYSTICK

一个专为类似于《ACT COMBAT》的模拟飞机游戏推出的操杆，主要是为了加强模拟飞机游戏的操作感。





光线枪

这枝PS专用的光线枪是由NAMCO推出的，对应的射击游戏大部分都是以NAMCO推出的为主，例如《TIME CRISIS》、《GUN BULLET》等等……



PS专用方向盘

最早期推出的PS专用方向盘，有震动机能。

手柄分插连接器

将手柄的插槽以一分作四，是专门为多人同时玩的游戏准备的。





STREET FIGHTERS ZERO 3专用JOYSTICK

一个专为《STREET FIGHTERS ZERO 3》而推出的JOYSTICK，玩者使用这种JOYSTICK不需要调整手柄便可以与街机的操作设定一样。

攻略透解

DINO CRISIS(恐龙危机) 34

游戏王 43

METAL GEAR SOLID(合金装备完全版) 44

LUNAR 2(青之星 2) 46

99拳皇幕后人物出招表 56

PERSONA 2 罪(女神异闻录 2) 58



© SNK 1999

DINO CRISIS

恐龙危机

一期完完全攻略

PS	AVG	CD-ROM
	CAPCOM	发售日：已发售

融合系统

介绍四种基础药物

在游戏中玩者除了可以取得各种道具外，还可以取得四种药物，这四种药物其实就是各种道具的雏型，如果玩者只是将这些药物融合起来，只会得到一些普通的道具，但是玩者如果将这些药物和其它道具融合在一起，便能够发挥十分大的效果，制造出一些强力的药物。

药物介绍

麻醉素材
可以制造出麻醉系的道具，并使同类型的道具进化。



回复素材
可以制造出回复系的道具，并使同类型的道具进化。



强化素材
能够令道具的等候提升一级。



增殖素材
这药物能够令混合的道具数目增加。



全道具组合表

其实无论我怎样说，也未必可以详细的说清这个游戏的道具，所以我们会为大家直接刊出游戏中所有道具的融合方法，让大家作一个参考：

道具名称	止血剂	回复剂·小	回复剂·大	完全回复剂	苏生药	麻醉弹·弱	麻醉弹·中	麻醉弹·强	麻醉素材	回复素材	强化素材	增殖素材
止血剂	止血剂	回复剂·小	回复剂·大	完全回复剂	-	止血剂	麻醉弹·中	麻醉弹·强	麻醉剂	回复剂·小	回复剂·小	止血剂
回复剂·小	回复剂·小	回复剂·大	完全回复剂	完全回复剂	-	回复剂·小	回复剂·大	麻醉弹·强	回复剂·小	回复剂·大	回复剂·小	回复剂·小
回复剂·大	回复剂·大	完全回复剂	完全回复剂	完全回复剂		回复剂·大	完全回复剂	完全回复剂	回复剂·大	完全回复剂	回复剂·大	回复剂·大
完全回复剂	完全回复剂	完全回复剂	完全回复剂	苏生药	-	完全回复剂	完全回复剂	完全回复剂	完全回复剂	完全回复剂	完全回复剂	完全回复剂
苏生药	-	-	-	-	-	-	-	猛毒弹	-	-	-	-
麻醉弹·弱	止血剂	回复剂·小	回复剂·大	完全回复剂	-	麻醉弹·弱	麻醉弹·中	麻醉弹·强	麻醉弹·中	麻醉弹·弱	麻醉弹·中	麻醉弹·弱
麻醉弹·中	麻醉弹·中	回复剂·大	完全回复剂	完全回复剂	-	麻醉弹·中	麻醉弹·强	麻醉弹·强	麻醉弹·强	麻醉弹·强	麻醉弹·中	麻醉弹·强
麻醉弹·强	麻醉弹·强	麻醉弹·强	完全回复剂	完全回复剂	猛毒弹	麻醉弹·强	麻醉弹·强	麻醉弹·强	麻醉弹·强	麻醉弹·强	麻醉弹·强	麻醉弹·强
麻醉素材	止血剂	回复剂·小	回复剂·大	完全回复剂		麻醉弹·中	麻醉弹·强	麻醉弹·强	麻醉弹·弱	-	麻醉弹·弱	麻醉弹·弱
回复素材	回复剂·小	回复剂·大	完全回复剂	完全回复剂	-	麻醉弹·弱	麻醉弹·中	麻醉弹·强	-	止血剂	止血剂	止血剂
强化素材	回复剂·小	回复剂·大	回复剂·大	完全回复剂	-	麻醉弹·中	麻醉弹·强	麻醉弹·强	麻醉弹·弱	止血剂	-	-
增殖素材	止血剂	回复剂·小	回复剂·大	完全回复剂	-	麻醉弹·弱	麻醉弹·中	麻醉弹·强	麻醉弹·弱	止血剂	-	-

各种武器及弹药介绍

武器

手枪

游戏中最基本的装备，你在一开始便会拥有这个武器，但是它的攻击力不高。



手枪手柄

这是手枪的改装零件之一，只要你将这零件装在手枪上，便可以把它改装成手枪改，攻击力会稍为提升。



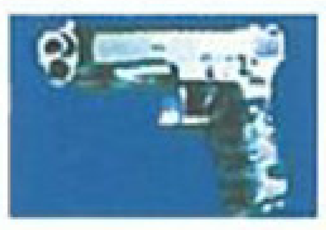
手枪瞄准器

这也是手枪的改装零件之一，如果你将它安装在手枪改上，便可以将它变成带瞄准器的手枪改。



手枪改

这是在安装了手柄后的手枪，最大的优点就是可以装上40S & W弹，使武器的攻击力稍微提升。



手枪改加瞄准器

这武器是安装了手柄与及瞄准器的手枪其是特别之处就是会随机使出会心一击，恐龙所受的伤害会提升一倍。



散弹枪

这是你在冒险中取得的武器之一，攻击力比手枪高，而且还可以装上麻醉药，是一种十分好用的武器，但是弹数较小，攻击速度较慢是其弱点。



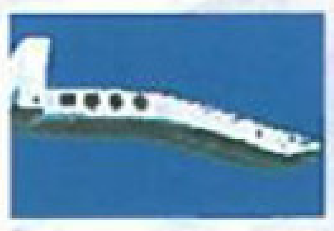
散弹枪零件

这是散弹枪的改装零件，只要你将零件安装在散弹枪之上，便可以使它变成散弹枪改。



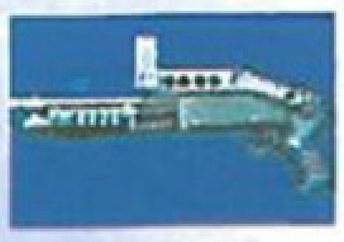
散弹枪手柄

这也是散弹枪的改装零件之一，如果你将零件和手柄一同安装在散弹枪之上，便可以使它成为散弹枪改造手柄。



连手柄散弹枪

当你将手柄安装在散弹枪后，就会变成连手柄的散弹枪，这武器能使上弹的时间缩短。



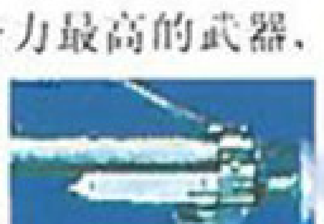
散弹枪改连手柄

当你将手柄与零件安装在散弹枪上后，就可以变成散弹枪改连手柄，它除了攻击力十分高外，上弹的时间也十分小。



榴弹枪

这是游戏中攻击力最高的武器，但是在每次上弹后均要一段上弹时间，而且弹数十分少，最好在必要时才使用。



榴弹枪零件

这是榴弹枪唯一的改装零件，装上它后会变成榴弹枪改。



榴弹枪改

当你将零件装上榴弹枪后便会变成榴弹枪改，最特别之处就是可以进行连射。



弹药

9mm弹



这是你所持的武器弹药，是游戏中最基本的子弹。

40S & W弹



可以安装在手枪改上的子弹，攻击力比9mm弹稍高。

SG弹



这是散弹枪的基本子弹，攻击力一般。

SLUG弹



和SG弹一样是属于散弹枪的子弹，攻击力比SG弹高，而且能够攻击一个以上的敌人。

榴弹



这是榴弹枪的基本子弹，攻击力比手枪和散弹枪的子弹高，但是射程有一定限制，不适合攻击远处的敌人。

火炎弹



这是榴弹的强化版本，攻击力除了比榴弹高外，击中敌人后还会燃烧。

攻略开始

首个任务

当来到岛上之后，RICK会先前往一楼的控制室，GAIL则会四处调查，在附近可以看见战斗的痕迹，GAIL会先叫REGINA四处调查一番。你可以先进入旁边的资料库，在里面可以取得后备电源区锁匙。返回后院后RICK会告知主角他现在已成功抵达控制室，但是不知为什么整个地区都没有电力供应，于是REGINA便进入后备电源连接通道，寻找恢复电力的方法。





恢复电力的供应



沿着后备电源连接通道的通道一直向前进，会看到GAIL正在调查一具尸体，之后跟着GAIL走了一会，他会叫REGINA进入他身后的后备电源室，寻找恢复电力的方法。在房间中通道的尽头可以看到一个装置，你只需按右、左、右的顺序按三个按钮，之后再按下装置旁边的开关，就可以启动发电机，但是正当REGINA准备离开时，外边发出了枪声，REGINA于是立即赶了出去。





初会恐龙

当回到后备电源连接通道时，GAIL已经不知所踪，突然之间一头恐龙扑向REGINA，这时你便可以和它进行战斗或逃走，只要能成功返回后院便会安全，这时RICK会和主角通讯，说电力供应已恢复正常，并叫主角去控制室和他会合，于是REGINA便向控制室进发。



与RICK会合

当收RICK的讯息后，你便可以向建筑物的控制室进发。先来到办公室走廊，向前走不久便会见到一个通风口，只要在通风口下调查就能上到通风道，沿着它来到控制室走廊，之后就能进入控制室，和RICK交谈后他会建议REGINA先在建筑物中调查博士的行踪，于是REGINA便展开搜索博士的任务。





搜索行动

进入管理室中，你可以在这房间中取得散弹枪、DDK输入DISK(H)与及RANEL KEY Ⅱ，另外在管理员尸体附近有一个密码锁，你只需输入“0375”，就可以把它打开，并取得入口锁匙。利用管理室的另一扇门离开，干掉出现的恐龙后，进入拐角处的储物室，在里面你可以取得DDK暗号DICK(H)，返回通道将红外线装置关闭，便可以来到主入口。





沿主入口来到入口前广场，沿通道向前走，在尽头的尸体处可以取得DDK暗号DISK(N)。回到主入口，登上二楼，在进入休息室后，输入密码“7687”，将保险箱打开，取得手枪改造手柄，可以和你的手枪合并。之后来到所长室前，将两支DDK DISK放进门口的装置中，然后再输入“HEAD”，就可以进入所长室中。





凶猛的暴龙

进入所长室后，你可以从濒死的工作人员手中得到一支CABLE KEY，此外你还可以取得DDK输入DISK(N)，但是当走近书桌的时候，一条暴龙竟从窗外袭来，并叼走了工作人员的尸体，这时你要用手上的散弹枪对它进行攻击，只要在攻击四、五次后，它就会撤退。之后将两支CABLE KEY插入旁边保险箱中，接着输入密码705037，便可以取得KEY CARDL。





前往研究室

取得KEY CARDL后返回一楼，来到升降机大堂的门口，将两支DDK DISK插入门边的装置中，接着输入NEWCOMER，就可以进入升降机大厅，将办公室中的恐龙杀死后进入研究室，在研究室中当你取得B1后备电源室锁匙后，会出现突发剧情，这时你需要连按所有按钮，挣脱恐龙。成功后，GAIL便会救出主角，然后他会先去和RICK会合，而REGINA则







可以利用刚刚取得的B1后备电源室锁匙，恢复地下的电力供应了。

恢复地下的电力





返回设施后院，利用之前取得的锁匙前往B1，在这里你会看到一个和最初一样的发电装置，但是在调配电磁棒中少了一根红色的电磁棒，这时你可以先返回转角处的充电装置，拿上红色的电磁棒，将电磁放回装置后再输入右、中、左、右、中、右，便可以启动发电机，之后就可以返回控制室和RICK和GAIL会合。

分头行动





当回到控制室后，GAIL和RICK会出现分歧。RICK打算拯救受伤的博士，而GAIL则只想单纯的进行任务，这时你可以作出选择同意哪一名角色的意见，虽然这次的选择不会对游戏的结局产生影响，但是游戏的部分内容会有所改变，当你选择好行走路线后便可以继续进游戏。

分歧路线

GAIL编





离开控制室，这时控制室前走廊尽头的大闸便会打开，利用这通道来到B1的医务室前走廊，进行医务室中你可以在办公桌上取得ID卡。之后进入B1大厅，在这里会和GAIL失散，之后前往B1搬出室，在尸体身上可以看到一份备忘录。

提升ID卡等级

来到一楼的作战会议室，你可以在这里取得DDK暗号DISK和一个指纹套取装置，当取得这两种道具后，回到入口前广场，在刚才那具尸体上使用指纹套取装置，得到他的指纹记录，之后回到办公室对电脑使用之前得到的ID卡，接着再输入密码47812，便可以将ID卡提升至研究员等级。



空中的危机

经后院来到大型升降机通道，这时，REGINA会受到翼龙的攻击，这时你要连按所有键挣脱它，然后，拾起地上武器，避开翼龙，逃往大型升降机控制室。在里面你





可以取得DDK输入DISK(L)与及DDK暗号DISK(L)，之后就可以进入动力室连接通道了。

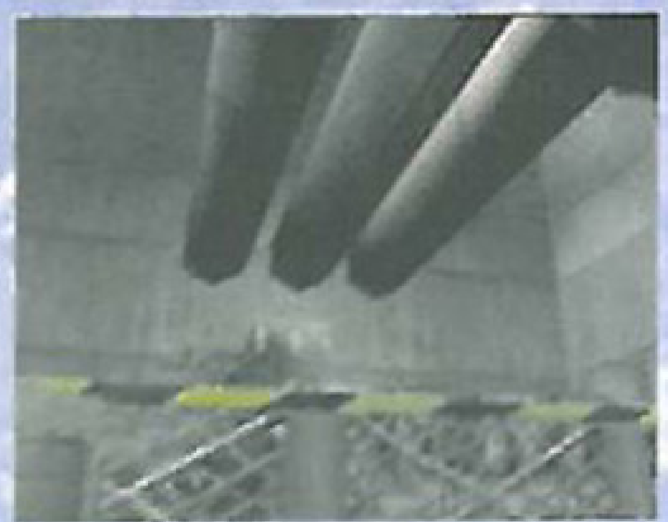




接通电源







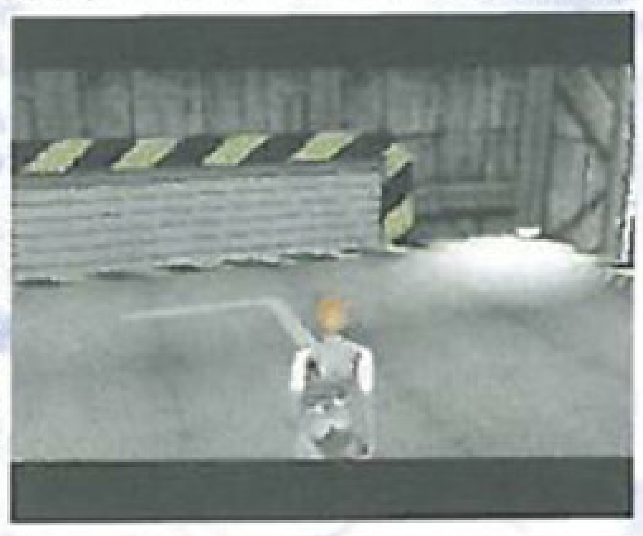
来到升降机动力室，在里面你除了可以取得一张B1起重机卡外，还会发现一个由两排共六个按钮组成的装置，你只需将左边的按钮按从内至外的顺序按红、绿、蓝三种颜色，而右边的按钮则按从内至外的顺序按蓝、绿、红这三个按钮，这样就可以接通电源。

搬运货柜





返回动力室连接通道时，会突然被翼龙捉住，这时你要连按所有键将它挣脱。回到大型升降机并把它启动便会会到B1搬出室，但是通道被货柜挡着，这时要爬上左方的楼梯，并利用B1起重机卡将起重机启动，然后利用显示器中的卡将货柜吊起(如果起重机没有指令便会自动返回最初的位置)，只要你能令货柜开出一条通道，就可以离开。



利用物资搬入通道返回1F，经升降机大堂中的升降机前往B1大堂，但是这时会突然受到恐龙的袭击，这时你要连按所有键来挣脱它，当把它击倒后就会回到共通剧情。

RICK编

经后院来到大型升降机通道，到达大型升降机后会受到翼龙的攻击，这时你要连按所有键挣脱翼龙，然后拾回地上武器，这时你应该避开翼龙，然后逃往大型升降机控制室，在里面除了会找到力古外，还可以取得DDK输入DISK(L)与及DDK暗号DISK(L)，之后你就可以进入动力室连接通道。





接驳电源



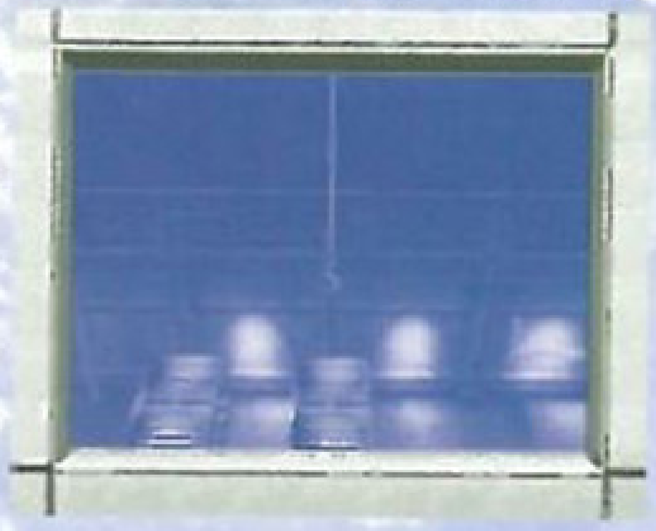
沿动力室连接通道来到升降机动力室，在这里你除了可以取得一张B1起重机卡外，还会发现一个两排共六个按钮组成的装置，你只需将左边的按钮由内至外按红、

绿、蓝三种颜色，而右边的按钮则由内至外按蓝、绿、红这三个按钮，这样便能把电源接通。

搬运货柜




返回动力室连接通道时，会突然被翼龙捉住，你这时要连按所有键将它挣脱。回到大型升降机并把它启动便会来到B1搬出室，但是通道现时被货柜挡着，这时你便要爬上左方的楼梯，并利用B1起重机卡将起重机启动。之后利用显示器中的卡将货柜吊起来(如果起重机没有指令便会自动返回最初的位置)，只要你能令货柜开出一条通道，便可以离开。



提升ID CARD等级

利用资料搬入通道来到B1的医务室前的走廊，进入医务室后你可以在办公桌上取得军人等级的ID卡。来到1F作战会议室，你可以在这里取得DDK暗号DISK与一个指纹套取装置，当取得这两种道具后，来到入口前广场，向尸体使用指纹套取装置，便可以得到指纹记录，之后到办公室对电脑使用之前所得的ID卡，接着再输入密码47812，便可以将ID卡提升至研究员等级。





经升降机大堂中的升降机前往B1大堂，但是这时会突然受到恐龙的袭击，这时你要连按所有键来挣脱它，当把它击倒后便会返回共通剧情。

研究所中的冒险

来到B1的大堂中，将两枚DDK DISK放进门中，之后再输入密码LABORATORY，便会进入B1主走廊，这是你可先进入电脑室，在里面会有一部仍然开启着的电脑，这时向这电脑输入密码5037，便会进入研究区域连接走廊。





拯救研究员

利用研究区域连接走廊进入研究会议室，取得DDK输入DISK(E)后就可以进入气体实验室，在里面REGINA会看到一名研究员被困在实验室中，这时你便要输入红、绿、红、蓝来稀释房间中的毒气，虽然到最后他仍会死去，但是从他的身上可以取得B1晶片锁匙与小型锁匙，之后会有恐龙袭击主角，你把它挣脱后就可以用毒气将它毒死。





重组电脑模式

来到资料室，你可以在这里取得手枪瞄准器，之后在正门左方的电脑使用B1晶片锁匙，这时你要先输入密码3695，之后便要将电脑的系统重组，当你选择了需要重组的位置后，该位置的系统便会被抽起并排列至最高，只要你能够将系统重组至画面的提示一样便能成功重组系统，之后走到闪亮着的电脑资料库，再使用B1晶片锁匙，便可以得到密码卡R。





进入模拟实验室

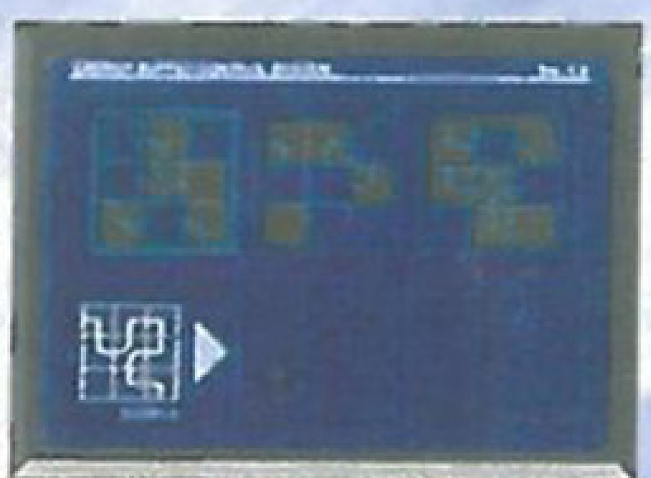
返回电脑室，对萤光幕其中一旁的卡槽使用密码卡，但由于这密码需要两边同时输入，所以REGINA会叫GAIL协助，将密码解除后再用密码ENERGY将萤光幕后的DDK系统解除，便能够进入模拟实验室，在进入后你只要在实验桌前的按钮顺序输入β、γ、α，就可以使系统恢复，此外只要推开实验室中的货物架，就可以取得散弹枪改造手柄。






被困

当返回电脑室后，Dr.KRIK会利用电脑将REGINA和GAIL困在电脑室中，这时你便要寻找离开电脑室的方法，在椅子上你可以取得螺丝批，利用它把身后处理器的外壳打开，之后你就要将系统接通。你需要将三块电路板拼成左下方的图示，而大家只需要按旁边图片所示，然后按顺序左、右、中将电路板放进去，就可以将系统解除。





分歧剧情

GAIL编

当你选择GAIL的作战方式后，便需要利用自己的实力进行强行突破，基本上这段分歧的剧情十分简单，你只需要沿着研究区域连接走廊、B1大堂与物资搬入用通道，然后进入B1搬出室就能够完成，但是在一路上都会有恐龙向你作出攻击，如果大家想节省弹药最好还是逃走的好，当你进入B1搬出室后便会返回共通剧情。



RICK编

当你选择RICK的作战方式后，便会进入模拟实验室，并且利用里面的隐藏通道直接到达B1大堂，来到模拟实验室的控制台，这时显示器会出现三组密码(你最好用纸笔将这些密码抄下，方便输入密码时使用)。只要大家能够成功输入这三组密码，便能够利用秘密通道到达B1大堂并返回共通剧情。但是如果输入密码失败的话，就会被强制进入GAIL的分歧路线。




共同剧情

联络直升机

来到B1的大堂，终于找到整个任务的中心人物Dr.KRIK了，在一轮威胁下Dr.KRIK终于就范，跟随部队离开这儿。主角们便决定利用岛上的通讯联络直升机离开这里。而通讯的器材位于1F控制室的升降机之下，Dr.KRIK会交出通讯室的锁匙，而负责和直升机通讯的任务就交给REGINA了。之后你只要经医务室来到1F控制室，并利用Dr.KRIK给的锁匙就可以来到通讯室了。




通讯室外的逃亡

来到医务室，你在里面会取得一张天线起动锁匙，从通讯室另一扇门离开，然后来到通讯天线室，便可以利用天线起动锁匙将天线启动。但是当REGINA离开通讯天线室后竟然再次遇上了暴龙，而四周的门还被上了锁，这时你唯一能够做的事就是不停的逃跑，当走到通讯室时后就用散弹枪对它攻击。过了一会后通讯室的门就会开，REGINA便会逃进里面避过一劫，之后她会和直升机驾驶员通讯，然后前往直升机机场与RICK会合。







恶战开始

当REGINA与RICK等人会合后，你就可以立即前往入口前的广场，利用右方的门进入直升机场连接通道，经过通道后会来到仓库，在这里的上层能得到一枝榴弹枪和一些榴弹，之后你只需将下层尽头的箱子推开，便可以到达房间右方进入直升机机场。这时全部人已到达，而直升机也准时来到。然而暴龙却突然冲进来，并击落直升机。Dr.KRIK在这时会乘机逃走，而你则要在这时以边战边逃的方式与暴龙战斗，当攻击至一定次数或到达指定的位置时，RICK便会帮REGINA解围并指示出口，只要跟着走进他身后的门就会来到地下连接升降机二号。





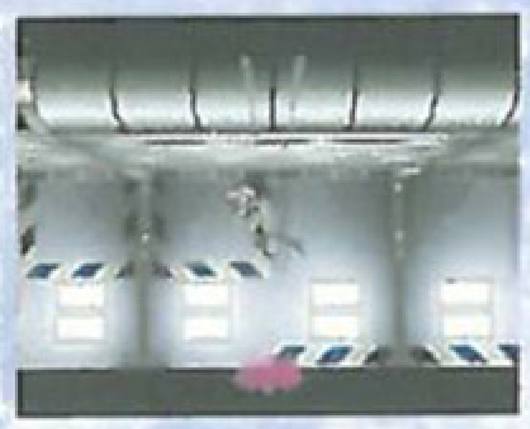

研究设施的深处

利用连接升降机二号你会来到设施连接地下通道，基本上这条通路的路线十分之简单，但是在一路上会有很多小恐龙，你只需避开它们就可以了。进入资料室后，你可以在尸体的旁边得到一张搬出用通行证，之后就可以利用连接升降机一号返回大型升降机处，之后REGINA便会利用大型升降机来到B3搬出室。



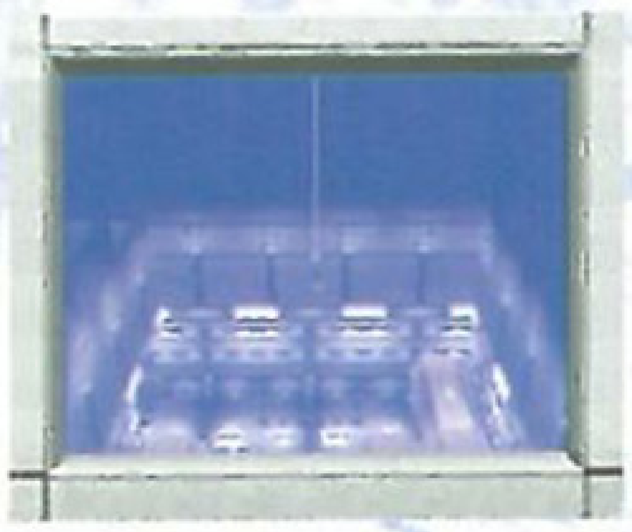
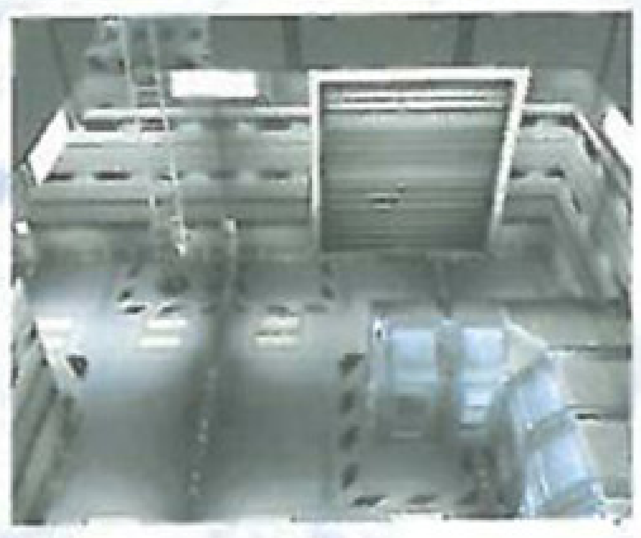

B3的调查

来到B3搬出室，RICK本来打算启动这儿的电源，但是发电机中的电池已损坏，于是你便需要进入B3后备电源室，在里面你可以取得一颗起动用电池(白)，之后只要将它交给RICK，便可以启动B3的电源。进行B3控制室，在里面你可以取得B3起重机卡Ⅰ和Ⅱ，之后进入一般兵器库，在里面会发生主角被恐龙袭击的剧情，你需要连按所有键来避开它们的攻击，之后来到搬运通道，你可以在这儿得到搬出区锁匙和B3起重机卡Ⅲ。


再次搬货柜

返回一般兵器库，爬上房间中楼梯便会来到起重机控制室，将三枚起重机卡放进起重机后便可以把它启动，之后你便要利用起重机，将货柜搬运至能够让你能到达地上的尸体为止，之后你就可以走到尸体旁边，从他的身上你可以取得DDK输入DISK(W)，之后沿搬出室连接通道进入休息室，并进入中央楼梯前通道，就可以登上B2的实验区域连接通道。

B2研究设施

来到通过许可室，你可以先将里面的警报系统关掉，之后再取得里面的DDK输入DISK(S)与及B2晶片锁匙1，然后离开这里，返回实验区域连接通道，爬上通风口后就会来到实验室前通道，在通道中会有一条KEY CARK Lv.C，但是当你调查这锁匙时会出现恐龙袭击主角的剧情，你要将那恐龙收拾掉才可以取得这把锁匙。进入研究员休息室后会遇上GAIL，他为了追捕Dr.KRIK而先行离开，之后进入稳定器设计室，取得里面的DDK暗号DISK(W)就可以离开。




四处调查

取得DDK暗号DISK(W)后，你就可以返回实验室连接通道，在中央楼梯前通道，REGINA会收到RICK的讯息，他会解除这里的防御系统，然后返回实验室前通道，这时你可以进入通道中的稳定器实验室，在里





面你可以取得DDK暗号DISK(D)，而且这房间里角落的密码柜里面有散弹枪之部件，输入密码1281就可以打开，不要忘记。现在返回休息室，输入密码WATERWAY把设有DDK密码锁的门打开，然后就可以进入管理室。

电源再度中断

来到管理室，在里面你可以取得一张B2晶片锁匙Ⅱ，而且从房间内一具尸体手上的通讯器得知有数名生还者带着前往港口的锁匙逃向大型升降机。REGINA决定去救人，之后来到B3搬出室，在这里REGINA会再次受到暴龙的袭击，不过它会因为触到发电机而被电昏，但是这样会使B3的电源再次被截断。这时你要先将原先放在发电机中的起动用电磁棒(白)取回，然后来到B3后备电源室，将电磁棒再次放回装置之中，并把电磁棒调配到与右方开关相同的位置，这样便能够使这里的电源重新恢复。





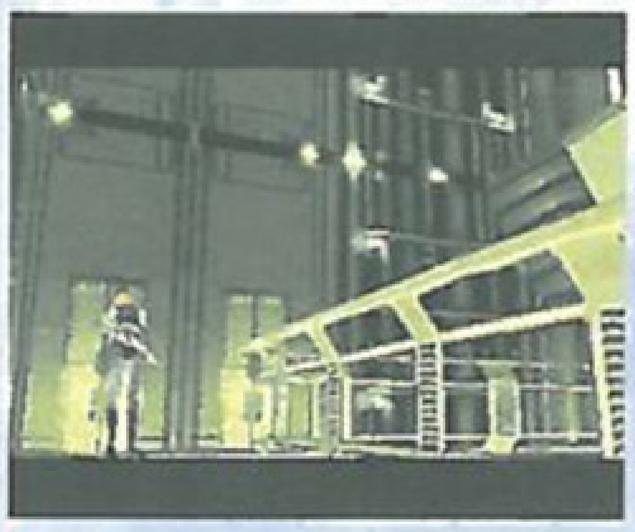
神秘的第三能量

当恢复这里的电源后，就可以进入大型升降机中，在一旁的尸体上你可以取得入港用密码卡与及DDk输入DISK(S)，然后后返回入岛者管理室。在里面REGINA和RICK会看到一个十分奇怪的景象，不知是什么力量的影响，竟使通道歪曲起来。由于太过危险，所以他们决定暂时先离开。而在离开前你可以在附近取得一张DDK暗号DISK(S)。




重重封锁

来到通过管理通道，将两枚B2晶片锁匙放入显示器两旁的装置、接着再输入密0392，之后再将系统调配的和画面下方所示的一样，这样就可以将晶片锁匙的资料更改过来。走近设有DDK系统的门，输入密码STABILIZER，将门打开，便会来到零件库。接着再将前往连接通道的DDK锁(D)开启(密码是DOCTORKIRK)，就会进入连接通道。但是在通道中会有两扇门，第一扇门你需要使用B2晶片锁匙Ⅱ开，而第二扇门则需要使用B2晶片锁匙Ⅰ打开，之后便会到达第三能量B2部。

进入第三能源控制室

到达第三能量控制室，在看过了控制器上的发电机操作手册后，便可以进入第三能源配电室。之后再次将伤者旁边的电路重组(按中、左、右的顺序调配电路，这样就能重组电路)，之后再返回第三能量控制室，按下中间控制器的按钮后就可以启动第三能源，但是它还需要ID卡才能开启。这时从第三能源配电室传出枪声，REGINA于是立即赶回，不过只看到了被枪杀的研究员。而这时你可以从尸体身上取得一张笔记。此外可以利用指纹采取装置将资料记录下来。




这时REGINA会在房间中看到一个人影，追上去后来到Dr. KRIK的私人房间。而Dr. KRIK竟然用枪指着REGINA，幸好GAIL及时出现解围。在一番追问后，原来Dr. KRIK正研究一种能够转换空间的技术，而这就是恐龙出现的原因。



分歧剧情

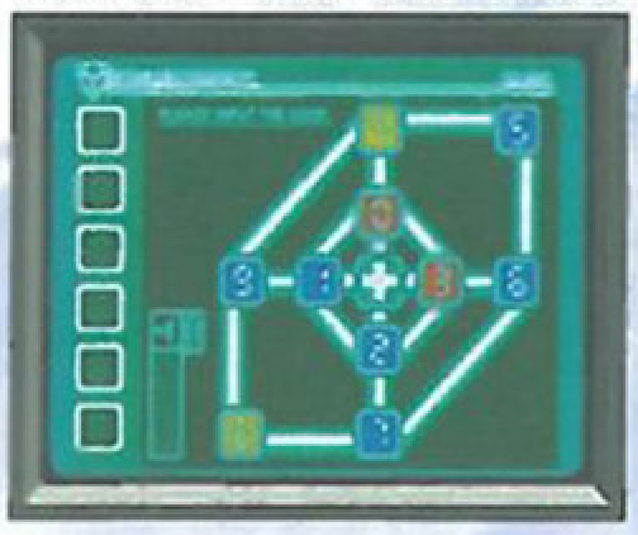
GAIL编

当玩者选择了以GAIL的方法取得零件后，就要由第三能源控制室的升降机到达休息室，然后经搬运通道进入特殊兵器库。在兵器库中玩者会看到一部升降机，乘坐它来到上层，在这里玩者可以取得稳定器和发动器。虽然这路线取得两件零件的方法较为容易，但是这路线将会遇上很多的敌人，如果大家拥有的弹药不足便会十分之危险。




RICK编

当玩者选择了以RICK的方法取得零件后，便要从连接通道来到零件库，进入零件库中印有LEVEL的房间，利用设计磁碟启动房间中央的装置，之后以十字键顺序选择367204这些数字，便可以成功输入密码，取得核心零件A和B，另外更可以在这儿取得榴弹枪零件。接着来到稳定器设计室，在这里有两部装置，其中对着门口的一部装置，玩者只需输入0204便可以取得保护零件 1-B，另外靠右的装置只需输入0367、就可以取得保护零件11-A与及1-A，之后便可以离开这儿。进入稳定器实验室有LEVEL-A的房间，在这里玩者可以取得保护零件11-B，之后走进中间的装置，将其中一件零件放进机器中便可以把它们进行组合，玩者要利用方向键调节至正确位置，之后将它们组织在一起，成功组合后便可以取得发动器与及稳定器。


共通剧情

引发第三能源失控

取得稳定器和发动器后便可以来到通过许可室，以ID-CARD启动尸体旁边的电脑，之后再输入密码78814，便可以取得Dr. KRIK的ID CARD了，之后来到第三能源控制室，以Dr.KRIK的ID CARD将主控制器启动后便可以离开。来到第三能源B3部，接着调查在路上的一个绿色按钮，之后







再走到道路的尽头将装置启动便可以离开。之后返回第三能量B2部。调查在路中的一个绿色的按钮，这样便会出现一条新的通道来，沿着这通道前进，便会发现和第三能源B3部一样的装置，只要将稳定器放在机器中，就可以使第三能源的装置失控，这时镜头一转来到GAIL那儿，他为了救Dr.KRIK而身受重伤，REGINA于是立即返回Dr.KRIK资料室，将GAIL带回通过许可室，这时RICK会将歪曲了的空间变回原状，而且他还会叫REGIAN一起立即离开，但是GAIL则坚持要完成任务，现在你就要从两人的决定中作出最后的决择……



ENDING 1

(选择放弃任务)

GAIL要求离开,REGINA于是一拳将他打晕,然后RICk便会将GAIL带到“港口”的角落取得核燃料。将燃料缸交给RICK之后，那条死缠不休的暴龙再次醒来并向港口区逼近。REGINA为了引开那条暴龙，便返回港口与它决一死战。作战时只需要保持奔跑状态，然后当画面出现“FIRE”的字样，便马上用榴弹炮作出攻击。只要4、5次攻击之后就可以将那条暴龙摆脱。





由于能量失控。整个小岛迅即被时空交换的能量所吞噬。而那条暴龙最后也走避不及，消失在光芒之中。



ENDING 2

(选择放弃任务)

同样地REGINA一拳将GAIL打晕。然后RICK便会将GAIL带到“港口”的“气垫船库”。但是REGINA并没有将任务放弃，因此她决定独自找回Dr.KIRK。





现在Dr.KIRK的所在，就是B3“一般武器库”附近的“地下直升机场”。共有三条路可以通往“地下直升机场”:

A)利用“中央阶段前通道”和“港口搬运通道”。

B)经“一般武器库”进入武器仓库的搬运通道。

C)经“研究员休息室”的秘密通道直接进入“地下直升机场”。



当REGIAN来到“地下直升机场”的时候，Dr.KIRK正准备乘搭直升机离开。REGINA在成功的将Dr.KIRK逮捕的时候收到了RICK的通讯。原来那条暴龙竟破坏了逃生用的气垫船，RICK和GAIL二人正向着地下直升机场的方向赶来。这时候最后的一战即将开始，玩者应先调查地下直升机场四周的情况，取得榴弹备战。





当利用直升机场的升降台来到地下直升机场连接通道的位置后,战斗也随即展开。作战时应尽量跟它保持适当的距离，然后利用一击即退的游击战术来对付它。只要成功命中它五、六次之后，就可以暂时将暴龙击退。

直升机成功起飞，RICK将直升机吊着的强力炸弹投下。最后那条暴龙终于葬身于巨焰之中。

ENDING 3A

(坚持完成任务)

身为情报员，有时任务可能比起自己的生命还要重要，所以REGINA也只远有目送伤重的GAIL离开，而这时Dr.KIRK的所在位置则会根据故事第三个分歧而决定。





如果刚才选择依照GAIL的提案，到B3 LEVEL的“特殊兵器库”去拿取“稳定器”和“起动器”的话，这时候Dr.KIRK就会在“稳定器实验室”出现。

但如果刚才是选择RICK的提案，在B2楼层收集与及组装零件的话。那么Dr.KIRK就会在B3 LEVEL的“特殊兵器库”中出现。

不过无论算那一个也好,GAIL都是难免一死,大家还是节哀顺变吧。

GAIL不负众望的找到了Dr.KIRK，并向REGINA说出事件的真相。原来GAIL一开始时已经知道有关军方秘密支持Dr.KIRK进行能量的研究。而今次所谓的任务其实是要将有关的研究资料交给政府，说要调查Dr.KIRK的下落不过是藉口而已，说完后GAIL便将“资料磁碟”交给REGINA，之后就离开人世了。

REGINA带着Dr.KIRK，经“入岛者管理”进入港口区。这个时候应该会见到那条暴龙倒卧在地上，看来似乎伤得很重。可在以为可以平安离开这个鬼地方的时候，暴龙突然醒来并向气垫船作出攻击。这一战的难度就在于要把握暴龙冲过来的一刹，利用榴弹炮向它攻击。除此之外还要注意榴弹炮上弹的时间，如果在暴龙还身在远处时便发炮攻击的话，就好可能会因为未能赶及上弹而被它一击即杀。

最后RICk利用炸药将港口的危险品货柜引爆,最后小岛在爆炸中消失，而事件终告一段落。

ENDING 3B

(坚持完成任务)

在选择GAIL的提案，坚持完成任务的情况下，也可以保住GAIL的性命的。方法就是在追截Dr.KIRK的时候不要到“特殊兵器库”或者“稳定器实验室”。而是经由“研究员休息室”的秘密通道进入“地下直升机场”。之后再返回“特殊兵器库”或者“稳定器实验室”去完成ENDING 3A的情节，之后REGINA便会带着Dr.KIRK和GAIL来到“地下直升机场”。最后在“地下直升机场”的通道跟暴龙决一死战。



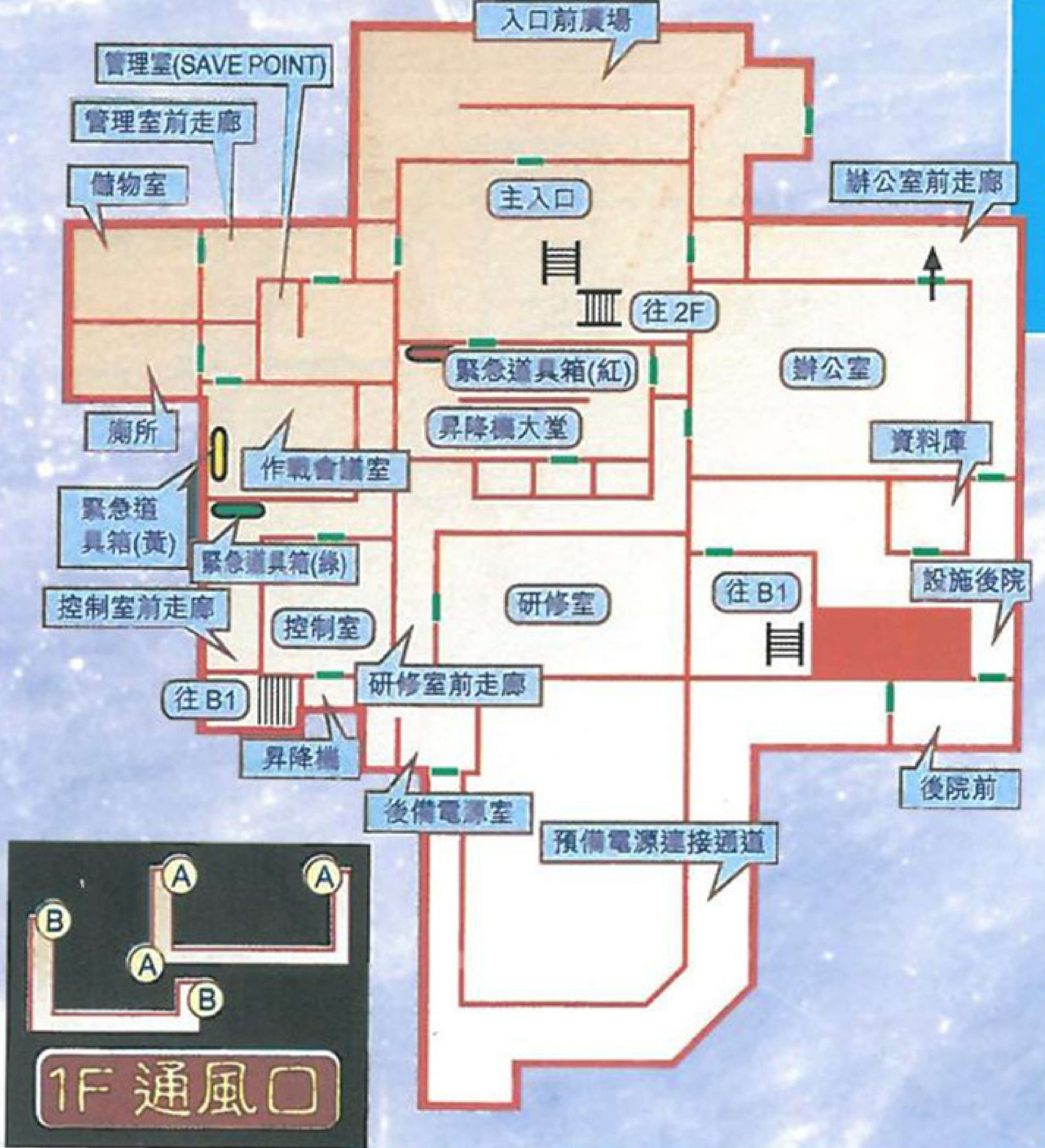


全地图介绍

获得道具

<入口前广场>
SG弹
DDK暗号DISK(N)
随机道具
<主入口>
麻醉素材
随机道具×2
<办公室前走廊>
随机道具
<办公室>
随机道具
<升降机大堂>
插头
麻醉素材
紧急道具箱(红)
9mmPARABELLUM弹
SG弹
猛毒弹
强化素材
<设施后院>
回复素材
麻醉素材
<资料库>
后备电池区锁匙
回复剂·大
<控制室前走廊>
9mm PARABELLUM弹
随机道具
紧急道具箱(绿)
回复剂·大
回复素材
止血剂
<研修室>
B1后备电池室锁匙
随机道具
<储物室>
DDK暗号DISK(H)
麻醉弹·弱
随机道具
<厕所>
随机道具×2
<管理室>
麻醉素材
插头
散弹枪
PANEL KEY Ⅱ
入口锁匙
DDK输入DISK(H)
<作战会议室>
插头
指纹套取装置
DDK暗号DISK(E)
紧急道具箱(黄)
SLAG弹
强化素材
回复剂·大
<后备电源连接通道>
麻醉素材
<研究室前走廊>
插头
随机道具×2

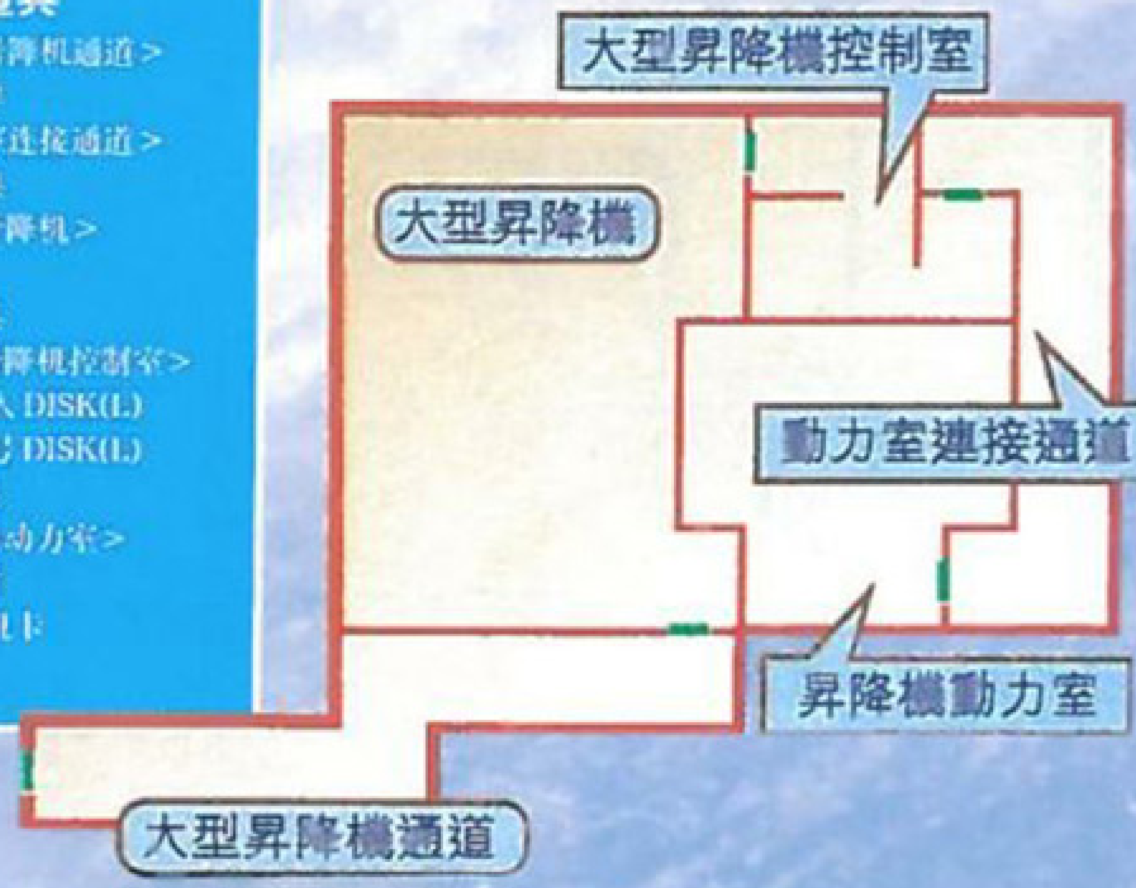
研究设施1F



研究设施屋外

获得道具

<大型升降机通道>
SLAG弹
<动力室连接通道>
随机道具
<大型升降机>
插头
随机道具
<大型升降机控制室>
DDK输入DISK(L)
DDK暗号DISK(L)
随机道具
<升降机动力室>
麻醉素材
B1起重机卡



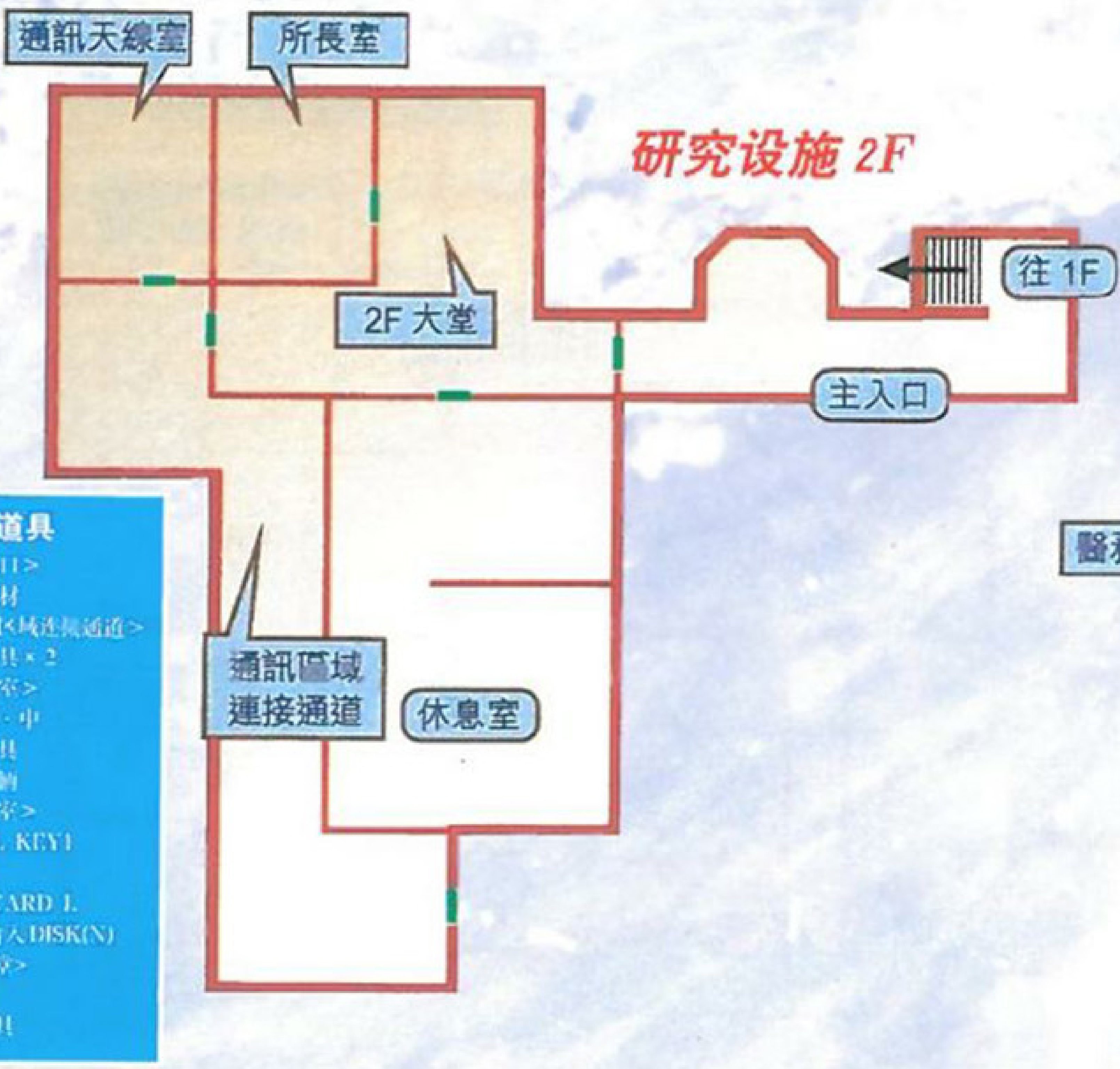
研究设施B2

获得道具

<医务室>
插头
ID CARD
回复剂·大
随机道具
<B1后备电源室>
插头
电池
<资料搬入用走廊>
随机道具
<B1搬出室>
麻醉素材
麻醉弹·中
<B1大堂>
随机道具×3
<B1主走廊>
紧急道具箱(红)
40 S&W弹
SLAG弹
SG弹
猛毒弹
<模拟实验室>
散弹枪手柄
麻醉弹·强
<研究区域连接走廊>
随机道具×2
紧急道具箱(绿)
回复剂·大
回复素材
强化素材
<研究会议室>
DDK输入DISK(E)插头
<气体实验室>
B1晶片锁匙
小型锁匙
随机道具
<资料室>
手枪瞄准器
回复剂·大
KEY CARD R
随机道具×2
<电脑室>
螺丝批
插头
随机道具



研究设施2F



获得道具

<主入口>
麻醉素材
<通讯区域连接通道>
随机道具×2
<休息室>
麻醉弹·中
随机道具
手枪手柄
<所长室>
PANEL KEY1
SG弹
KEY CARD L
DDK输入DISK(N)
<2F大堂>
SG弹
随机道具

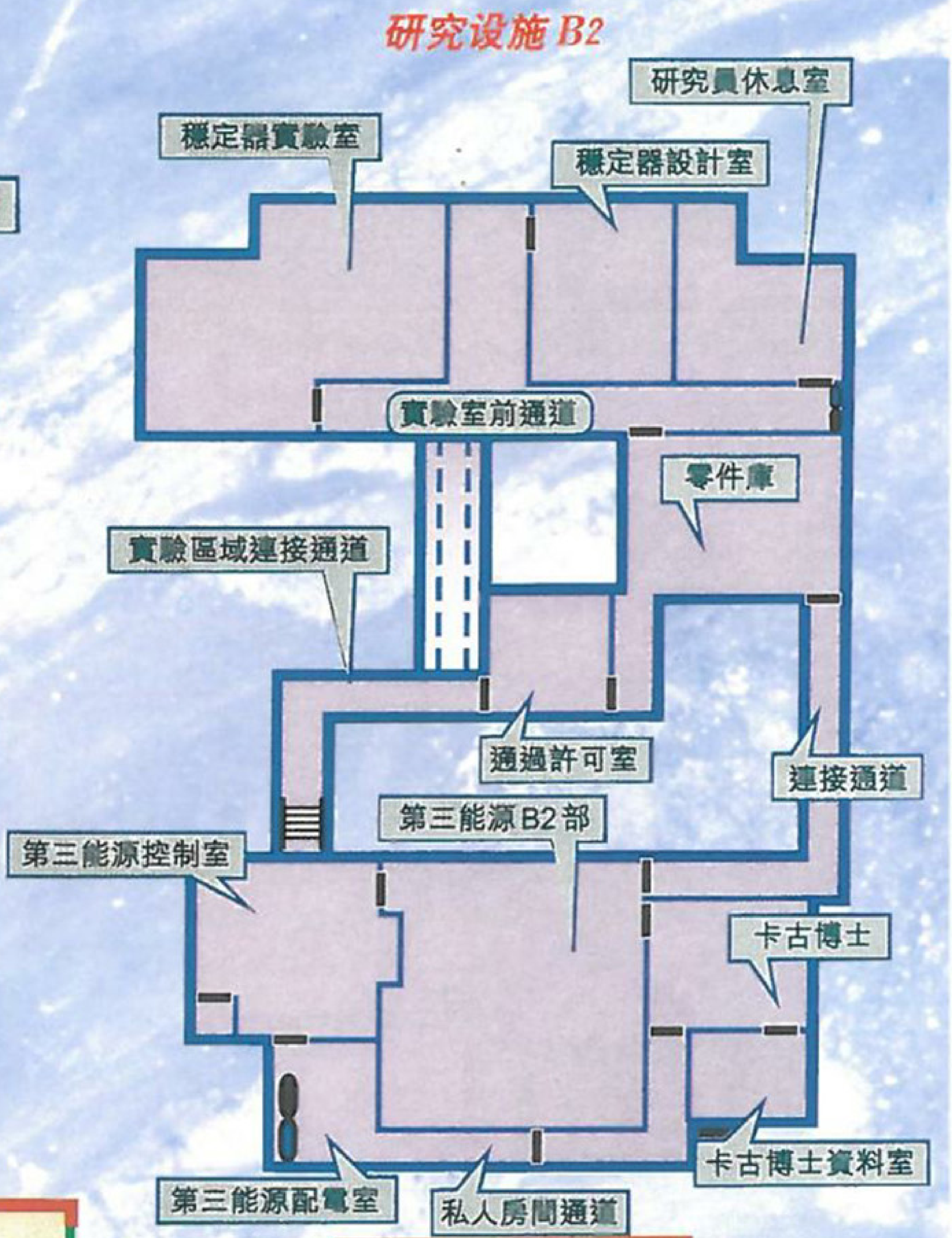
研究设施屋外——地下



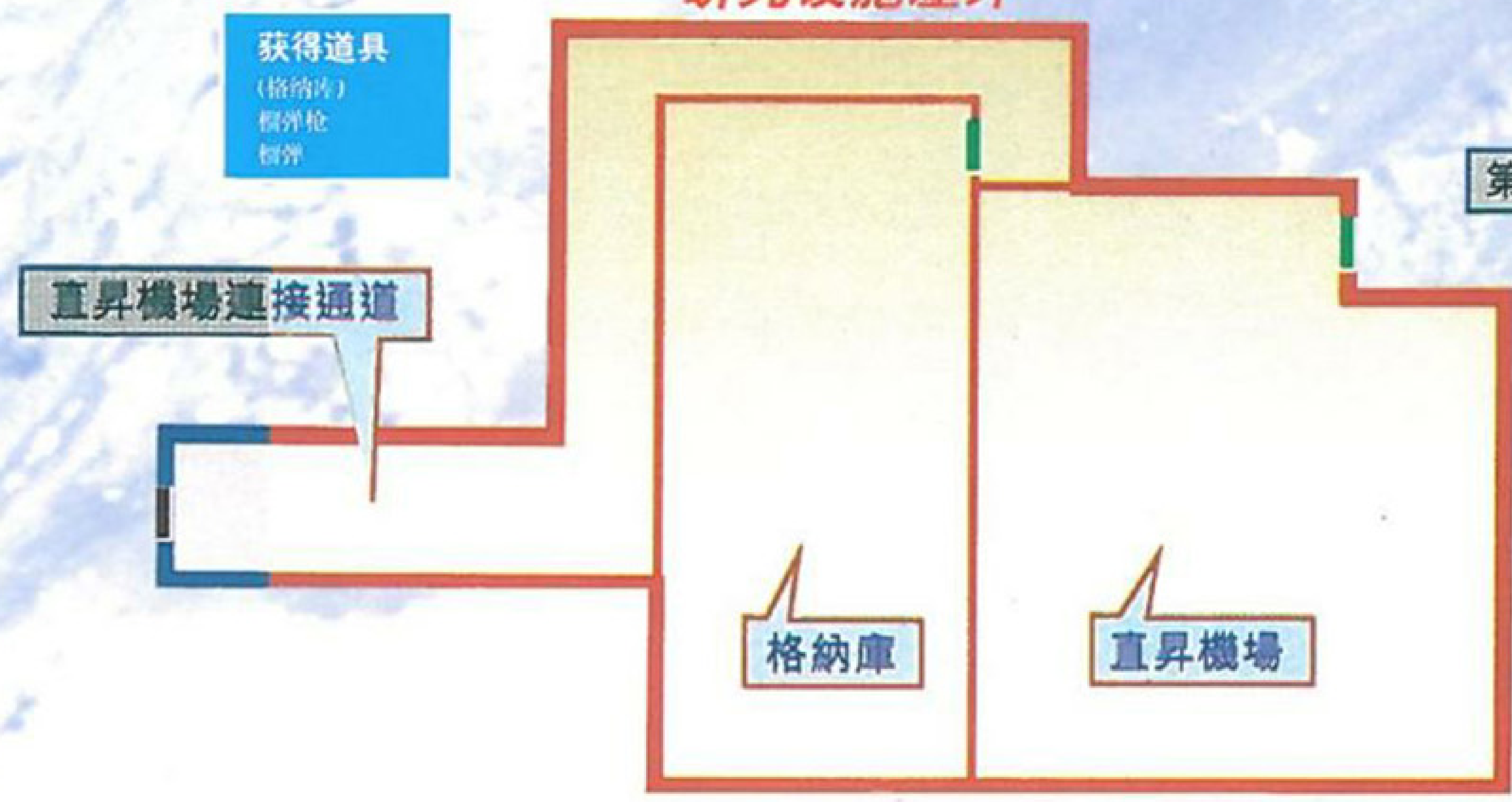
获得道具
(资料室)
搬出用通行证

获得道具
(实验室前通道)
麻醉弹·强
KEY CARD Lv.C
回复素材
紧急道具箱(红)
猛毒弹
SLUG弹
40S & W弹
增殖素材
麻醉素材
紧急道具箱(绿)
止血剂
回复剂·大
强化素材
回复素材
(研究员休息室)
插头
(连接通道)
麻醉素材
(第三能源控制室B2部)
插头
强化素材
(Dr.KRIK私人房间)
KEY CARD Lv.A
插头
(Dr.KRIK资料室)
回复剂·大
(零件室)
插头
榴弹枪零件
核心部件A
核心部件B
(稳定器设计室)
DDK暗号DISK(W)
保护零件I-B
保护零件II-A
保护零件I-A
(稳定器实验室)
DDK暗号DISK(D)
插头
散弹枪零件
保护零件II-B
稳定器II-B
稳定器
发动器
(实验区域连接通道)
麻醉素材
(通过许可室)
B2晶片钥匙I
插头
DDK输入DISK(S)

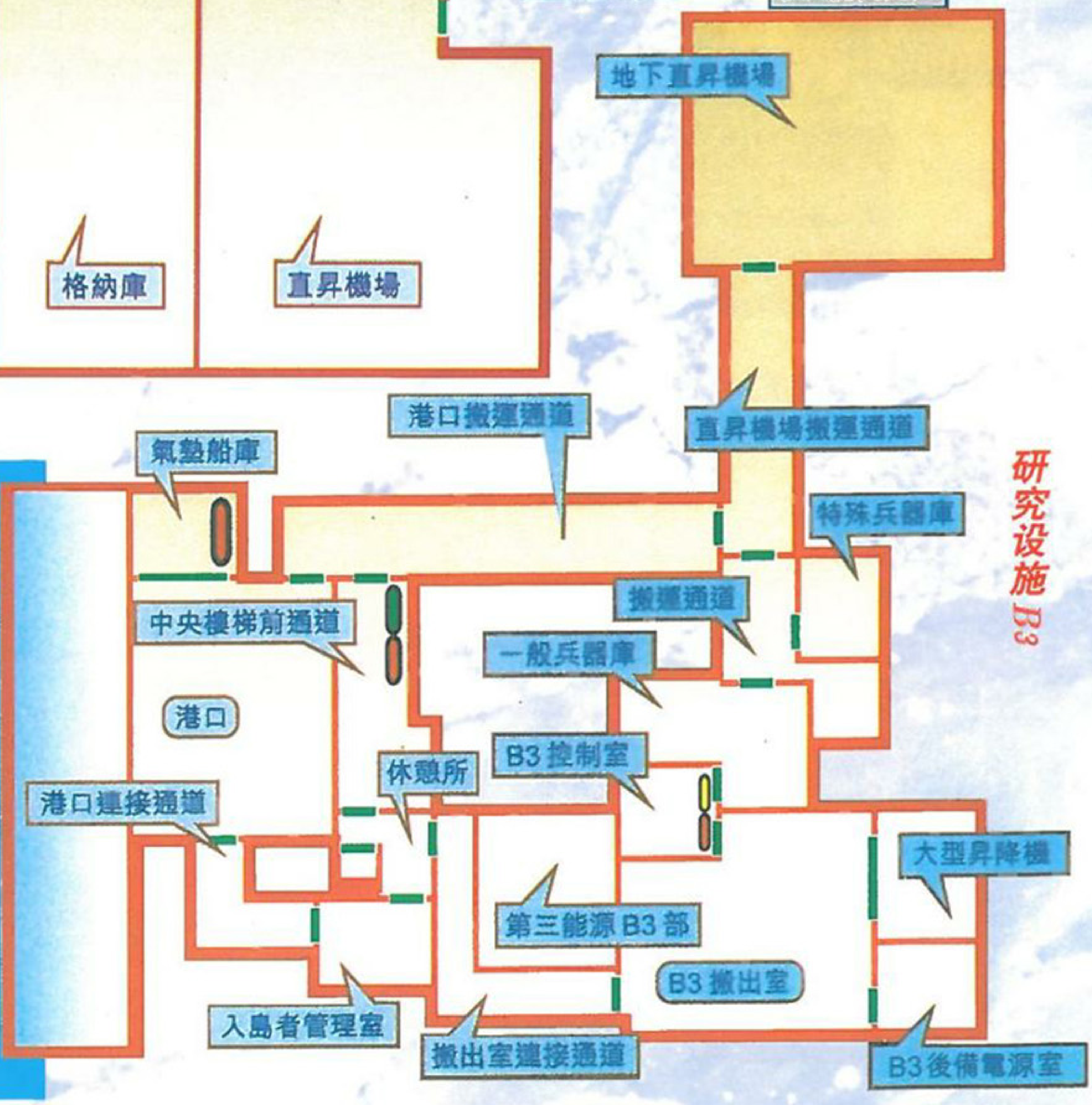
研究设施B2



研究设施屋外



研究设施B3



获得道具
(B3控制室)
B3起重机I
B3起重机II
插头
紧急道具箱(红)
榴弹
SG弹
强化素材
麻醉素材×2
紧急道具箱(黄)
止血剂
增殖素材
麻醉素材×2
回复素材
(第三能源控制室B3部)
密码卡Lv.8
(中央楼梯前通道)
紧急道具箱(红)
猛毒弹
火炎弹
强化素材×2
增殖素材
麻醉素材×2
紧急道具箱(绿)
止血剂
强化素材
回复素材×2
(港口连接通道)
增殖素材
(港口)
回复素材
(气垫船库)
插头
榴弹×2
(第三能源B3部)
插头
(地下直升机场)
插头
榴弹×2
麻醉素材
紧急道具箱(黄)
回复剂·大
麻醉素材
回复素材
(第三能源配电室)
紧急道具箱(绿)
回复素材×4
紧急道具箱(红)
火炎弹
榴弹
紧急道具箱(红)
强化素材
增殖素材
麻醉素材
(入岛者管理室)
插头
B2晶片钥匙II
DDK暗号DISL(S)
(大型升降机)
入港用密码卡
DDK输入DISK(D)
插头
(搬出室连接通道)
增殖素材
(休息所)
插头
研究所B3地图
SLUG弹
强化素材
麻醉素材
(B3后备电源室)
起动用电缆(白)
(B3搬出室)
榴弹
起动用电缆(白)
(一般兵器库)
止血剂
DDK输入DISLW
(搬运通道)
搬出区域钥匙
B3起重机卡III
榴弹
插头×2



游戏王Ⅱ～暗界决斗记～

卡牌大赛　再度展开

看过《游戏王》漫画的朋友都应该知道，在其中有一个非常吸引人的卡牌游戏，而这个卡牌游戏在去年已移植到GAME BOY上，而且大受欢迎，因为它的卡牌游戏变化万千，而且能组合出各种不同的卡牌，就像漫画中的玩法一样，而在GAME BOY上的另一卖点就是可以通信对战。既然受欢迎，厂商当然就继续推出第二集，新一集《游戏王》会以彩色版推出，除了画面比上集的要好之外，游戏中的卡牌的数量更是上集的一倍以上，所以内容会更加丰富，这次为大家介绍一下卡牌游戏的内容和规则。

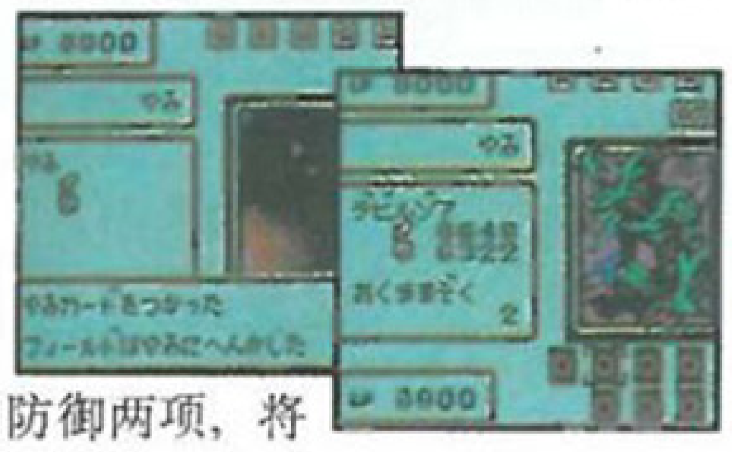
GBC	ETC	盒带
	KONAMI	发售日：已发售



游戏基本规则

1)在进入卡牌赛之前，玩者必须准备40张用来应战的卡牌。

2)当卡牌赛开始时，双方都会有8000LP，谁的LP值被扣到0时便算输。

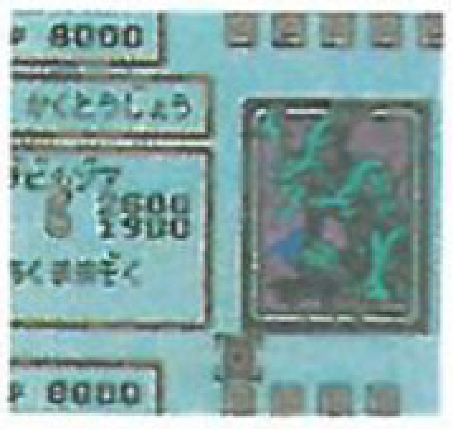


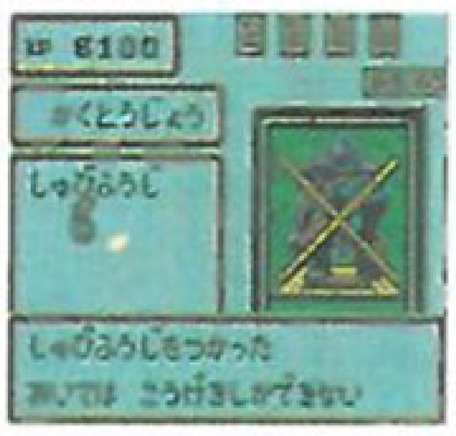
3)在游戏的桌面上，双方都会有两行5张卡牌摆放的位置，上行是使用中的卡牌，而下行是可选择来使用的卡牌。

4)卡牌的摆放形式一共分为攻击和防御两项，将卡牌打直放是攻击；而将卡牌打横放是防御。

5)在攻击对方时对方的卡牌是防御的话，就算你的攻击值数高出他的防御值数很多，也只能将这张卡消灭，绝对扣不到LP值；但当对方的卡牌也是攻击的话，你的攻击值数只要高出他的值数便可，(例如我方的攻击值是1000，而对方的只是500，这样便可扣去对方500LP)而当对方上行再没有卡牌时，你的攻击也会直接扣去对方的LP值。



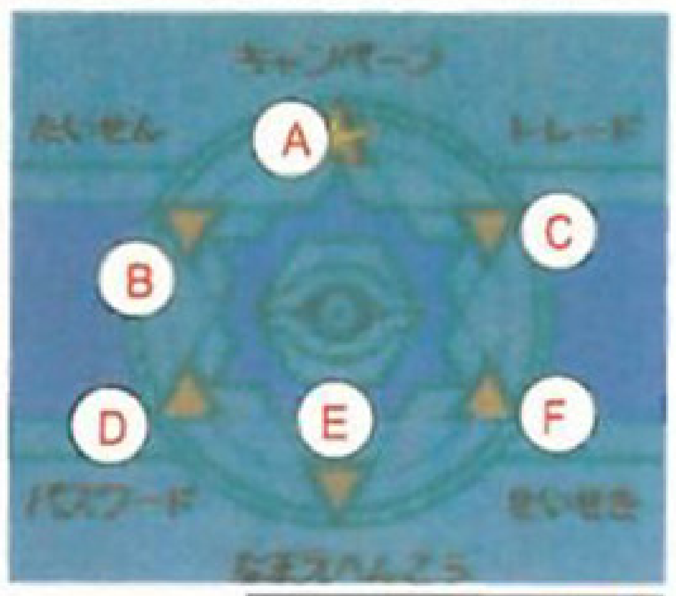




选项说明

A)主题游戏

根据原著故事进行的游戏，玩者会与故事中的每一位角色对战，一共分为五个阶段，将每个对手战胜五次或以上便可晋级到另一个阶段。



B)通信对战模式

如果要与朋友进行通信对战的话，玩者必须要有50张卡或以上，否则不能进行。而胜利的一方，都可将对手的一张卡取去，而取哪一张卡则由电脑来决定。

C)卡牌交换

与通信对战一样，玩者同样需要有50张卡或以上才可与别人进行卡牌交易。



D)密码输入

这一项是这一集新增的，玩者除了可以在主题游戏、通信对战和与别人交换卡牌中得到一些新卡之外，还可以输入一些密码来取得新卡，但玩者必须要买《游戏王》的游戏卡才行，输入游戏中的密码是来自这些卡，输入卡左下角的一行数字便可取得这卡。但在输入之前，如果游戏中玩者的卡的总能力值未达到600或以上的话，不能进行密码输入。另外，输入密码以后，卡的总能力值便会被扣去50，这一点是要注意的。

E)更改名称

用来更改游戏用户名字，或者增建一个以上的用户。

F)战绩之显示

进入这个项目中，可同看自己的战绩，而且还能看到自己的能力值。

卡牌的处理

在选定你的对战角色后，便要处理你的卡牌，虽然你拥有数百张的卡牌，但每次比赛中，你只能挑选40张来出战，可以自由组合，因为在众卡牌中，一共分为两大系，分别是“魔族系”及“物质系”，而当中的某些卡牌会属性相克，所以玩者除了要留意卡牌上的攻击及防御值之外，还要注意其属性。

属性相克表

魔族系

白魔族(しろまぞく)→恶魔魔族(あくままぞく)
↑　　　　　　　　　　　　↓
幻想魔族(げんそうまぞく)←黑魔族(くろまぞく)

物质系

火(ひ)→森(もり)→风(かぜ)
↑　　　　　　　　　↓
水(みず)←雷(かみなり)←土(つち)

主题游戏流程图

在不同的舞台中，都会出现不同的角色，而玩者只需将每个角色分别战胜五次便可进入下一个舞台。


舞台一

所出现的人物※武滕游戏※城之内克也※本田※莫良了


舞台二

※海马木马※尾木渔太※龙崎※腹语术师※迷宫兄弟·宫※迷宫兄弟·迷


舞台三

※羽蛾※孔雀舞※黑暗使者※西蒙武兰※基斯※海马濑人


舞台四

※柏伽索斯


舞台五

※黑暗游戏※黑暗莫良

如何取得威力大的卡牌



取得卡牌一共有三个途径，分别是(一)与朋友通信交换、(二)密码输入、(三)在主题游戏中击败对手，第三个途径是最一般的方法，玩者每逢战胜对手都可取得一张卡牌，战胜同一位对手十次，便会有一张比较强的卡牌出现，若战胜一百次的话，也会得到一些威力大的卡牌。



METAL GEAR SOLID INTEGRAL

PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日期：已发售

MGS加强版终于推出

由小岛秀夫监制的《METAL GEAR SOLID》，自去年九月推出后大受玩家欢迎，全球销量已突破300万套。这次推出的《MSGI》在各方面都有所强化，成为最完美的动作游戏，是玩家们拾起手枪，再次展开漫长的特殊工作的时候了！

VR TRAINING模式

厂方加强了"VR Training"部分，这次的版图有300个，的确是非常耐玩的作品。

A)"SNEAKING MODE"潜入模式(共60版)



玩者可分别选用"SOCOM"或"不装备武器"进行游戏，SNAKE要以"尽量不被敌人发现"为原则，以最快速度到达终点。部分版图是来自《MGS》的，不过厂方也追加了数个新版图。不过玩者要留意的是在使用"SOCOM"攻击敌人时也许会因枪声而引起其他敌人注意；选择"不装备武器"的SNAKE仍有杀敌能力，当走近敌人背后连按□键即可将敌人扼杀。

(版图数目：Practice共15版，Time Attack共15版，玩者可选择是否使用武器，总版图共60版)

B)"WEAPON MODE"武器练習模式(共80版)



玩者分别要以其中一种武器：C4、SOCOM、PSG1、NIKITA、STINGER、CLAYMORE、GRENADE及FA-MAS进行游戏。由于每款武器都有其特性，因此玩者必须了解清楚。

(版图数目：8款武器，每款有5版Practice，及5版Time Attack，总版图共80版)

C)"ADVANCED MODE"武器练習及潜入模式(共80版)

与"Weapon Mode"相似，不过目标将改为敌人，因此玩者也有被攻击的可能，难度自然较高。当玩者完成前两个模式后，就可进行这个模式。

D)"SPECIAL MODE"特别模式(共60版)





当玩者完成之前两个模式后，就可进行这个"SPECIL MODE"。当中包含了数个游戏模式：

NG SELECTION(共8版)	在限定时间内完成目标，每个任务都有不同的目标。
VR MISSION(共10版)	在15分钟内，一口气完成指定的10个版图。
NINJA(共3版)	玩者可使用NINJA去完成任务，新鲜感大增。
PUZZLE(共10版)	具有解谜元素的模式，玩者也许只可用一间武器去攻击大量敌人。
MYSTERY(共8版)	敌人离奇死去，玩者要了解对手遇害原因。
VS 12 BATTLE(共8版)	用有限的资源和武器去打倒12名敌人。
VARIETY(共13版)	集中各种不同目的的任务。

生还记念写真摄影会





一直只以通讯联络，SNAKE终于可以见到NAOMI及MEI LING的一面了。当玩者完成故事模式一次(不同结局，所遇到的女角也会不同)后，电脑将会给予评分(以"称号"表示)及记忆。玩者将Disc 3(VR-DISC)及该记忆分别读入后，就可开启这部分。不过，玩者是否能够亲近两位美女，就要看玩者完成游戏后所得的电脑评分。玩者可使用"Camera"进行摄影，也可储存在记忆卡内。

距离	给予摄影的时间	必须取得的称号
最近	6分钟	BIG BOSS
较近	5分钟	HOUND、DOBERMAN、FOX
近	4分钟	PIGEON、FALCON、HAWK、EAGLE

爆机奖品



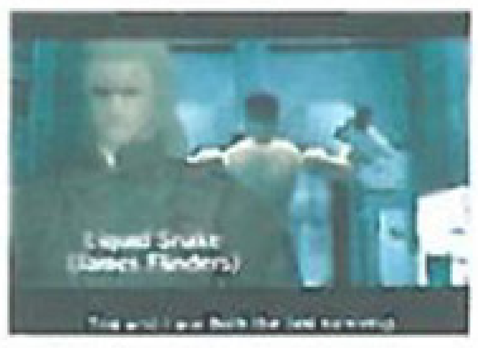


一般来说，如果玩者完成故事模式一次，都能得到"奖品"。除了特殊宝物"幻彩衣"或"缎带"外，玩者也可得到以下的"奖品"：

1)故事模式的难易度将会追加一项"Extreme"，使游戏的难易度增加到五级。

2)追加"电影"模式，玩者可观看游戏的故事片段。如果读取Disc 3，玩者还能观看KONAM在东京游戏展和E3展所展出的游戏精华片段。

3)玩者可将资料下载到Pocket Station中，这样可以通过迷你游戏取得更高的"称号"。



4)可取得"第一人称视点"模式，当玩者下次进行故事模式时，按△两次及配合方向键，SNAKE将会改以主观视点进行游戏。

5)进行另一次故事模式时，敌人出现位置将会更改。如果能达到某些条件，玩者还会看到改换装扮的SNAKE和MERYL。

6)玩者不需爆机就可在Option一项中自行设定英/日语对白。

高级"称号"取得条件

BIGBOSS	以"EXTREME"难度完成故事，达成条件A
FOX	以"HARD"难度完成故事，达成条件A
DORBERMAN	以"NORMAL"难度完成故事，达成条件A
HOUND	以"EASY"难度完成故事，达成条件A

(条件A："被发现次数"是4次以下、"杀敌数目"是25人以下、"使用Ration次数"是1次或以下、不可continue及三小时内完成游戏)

EAGLE	以"EXTREME"难度，在两小时三十分内完成故事
HAWK	以"HARD"难度，在两小时三十分内完成故事
FALCON	以"NORMAL"难度，在两小时三十分内完成故事
PIGEON	以"EASY"难度，在两小时三十分内完成故事
JAGUAR	以"EXTREME"难度，达成条件B

PANTHER　以“EXTREME”难度，达成条件B
LEOPARD　以“EXTREME”难度，达成条件B
PUMA　以“EXTREME”难度，达成条件B
(条件B：“被发现次数是30次以下”、“杀敌数目”是62人以上)

游戏攻略流程表

玩者一开始等工作人员名单播完后，便可到上方乘电梯离开，此处有2个RATION。

在地面，分别有闪光炸弹、电子炸弹和在车内有手枪可取。利用右上方的通风口或上层通风口进入基地内。(选择不同出口离开不会影响故事剧情发展)

在基地内上层取红外线镜和手枪子弹，之后乘电梯到B1。

↓

在B1中直走到右下位置，从爬梯中走上通风口。

↓

在通风口走到尽头，在第二窗口转为“第一视点”将可遇到DARPA局长，途中可取得手枪子弹。

↓

“DARPA局长事件”过后，等待开门，遇到一神秘士兵，与他(她？)出去到外面枪战。

↓

利用“LV 1 CARD”进入原先的房间取两盒子弹，之后乘电梯到B2。

↓

在B2中，使用“LV 1 CARD”进入房门，中间的一间房有“C4炸弹”。

↓

分别留意左上、右上的墙壁，会发觉有异样，使用“C4炸弹”即可找出通道及武器房。(期间回原来的房间可再次取得“C4炸弹”)

↓

在左下方使用“C4炸弹”炸开墙壁进入秘密通道，再用相同方法向“特别墙壁”炸开通道，最后可到一房间与首脑“神枪手OCELOT”对战，并与BAKER展开对话。

↓

返回B2右下方的房中取步枪，返回1楼取“消声器”(可装备在“手枪”上)，在上层取道具(使用“LV 2 CARD”)。

↓

使用通讯机调较至“140.15”，与“神秘士兵MERYL”通话后等一会，进入右上方的大闸。由于该房间设有红外线，玩者须使用“红外线探查器”或“香烟”探测红外线。

↓

来到外面的雪地，用“地雷探测机”探测地雷，一直爬行到前方与坦克车对战。(注：用“电子炸弹”干扰坦克，即可避免对手使用大炮攻击)。

↓

到了核武器大楼(不可用武器)，到B1层取“NIKITA炮”(可自行遥控子弹方向)。

↓

到B2，用“NIKITA炮”配合方向键炸毁左上方的电箱(注意毒气)。

↓

在各房间取宝物，当中可取得“防毒面具”。

↓

到右下方的通道前行，最后可到达研究所与首脑“谜之忍者”对战。结束后，与“博士OTACON”交谈。

↓

在B2取道具后，返回B1。看见有人进入女厕后，便到右方女厕的右上格，并得知“神秘士兵”的身份。

↓

走到上方的所长房中，与首脑“超能力者MANTIS”对战。(玩者应使用2号手柄进行对战)。

在左上方的通道一直走，到了地下通道以爬行通过，到达大楼前却被狙击。返回基地B2取“狙击枪”，之后回到地下通道，使用“狙击枪”与首脑“狙击手WOLF”对战。

↓

主角误中圈套而被囚禁，在行刑间若选“不服从”(连打○键)最终可取得ENDING 1，“服从”(按SELECT键“放弃”)可得ENDING 2。

↓

在囚禁室巧遇OTACON，借藏在床底、用茄汁装死或经忍者所救而逃脱。

↓

取回道具后(紧记将“谜之炸弹”拆除)，到右上的通道离开。

↓

返回地下通道继续行程，期间可使用闪光弹作逃脱战。

↓

顶楼被炸，利用爬绳技巧到下层，途中在一个长走廊须用“狙击枪”打倒敌人。

↓

在通信B楼，先走下层(发现无路可走)，再走回原处(遇到OTACON)。

↓

走到最上层与直升机对战，使用“STINGER”攻击。

↓

返到下层巧遇OTACON，乘电梯到1楼(途中要战斗)，在1楼与“WOLF”对战。(使用“狙击枪”或“NIKITA”对战)。

↓

取道具后，在最上方的通道直行(玩者须转换DISK 2)。

↓

于溶炉室左方贴墙前进。

↓

乘坐升降机到下层，途中须与敌人战斗。

↓

到最下层前行可到首脑房间与“巨人RAVEN”对战。(使用“C4炸弹”)。

↓

到了地下基地，走到最上层时遇到LIQUID，意外遗失了“PAL CARD”。之后返回下层的水道寻找“PAL CARD”或寻觅已夺取卡的老鼠。

↓

走到最上层的控制室，在左面的电脑中使用“PAL CARD”。

↓

到寒冷的地方(RAVEL战斗房间)令“PAL CARD”变蓝色。

↓

返回最上层的控制室，在中间的电脑中使用“PAL CARD”。

↓

到炎热的地方(熔炉)使“PAL CARD”变红色。

↓

返回最上层的控制室，在右面的电脑中使用“PAL CARD”。

↓

使用防毒面具，等待出外。

↓

使用“STINGER”对付METAL GEAR REX。

↓

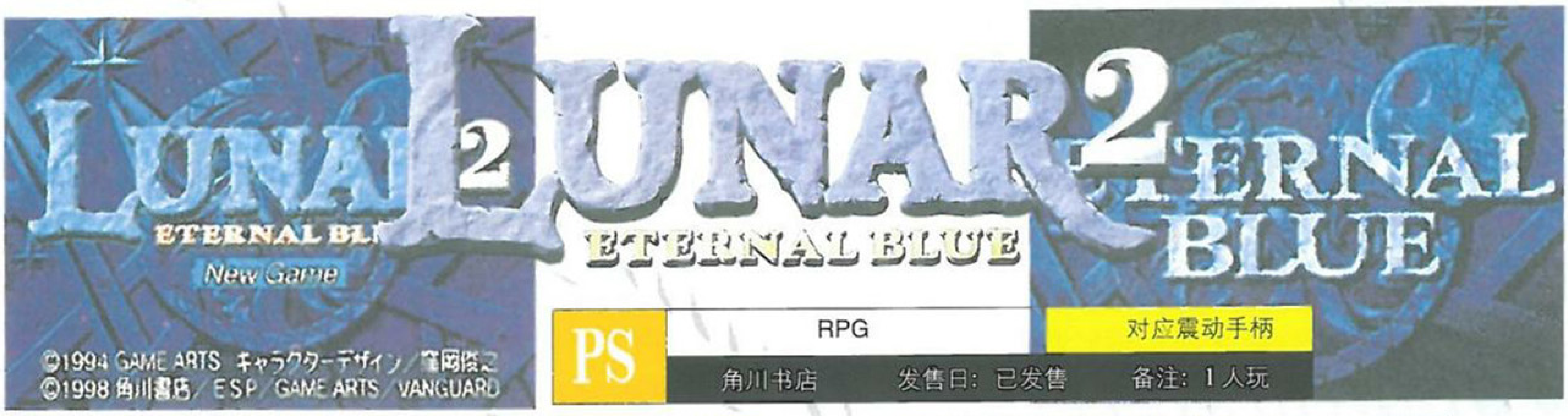
与LIQUID单打独斗。

↓

乘吉普车逃脱，途中与LIQUID对决。

↓

ENDING 1(救回女主角)
ENDING 2(与博士离开)



PS	RPG	对应震动手柄
	角川书店 发售日：已发售	备注：1人玩

第九章　白银之村



当尼奥等人离去后，希罗他们继续前行。他们先返回东罗达村，这时已没有任何人妨碍他们过桥了。顺利到达西罗达村后，先到处收集消息和购买一些装备。而从收集得来的消息得知，途中必经的“路珊村”正刮着大风雪。经罗化建议决定先前往路珊村再作决定。



北上经过一大片雪地后终于来到了白银之村路珊。众人四处打听，从村民口中得知，虽然路珊位于北方雪山上，但现在正是春季，天气虽冷也没到刮如此暴风雪的地步。另一方面，路珊村村长的孙女往这时正患上重病，需要服用山上的草药才能医治，村长的女儿便上山找寻这种草药，但至今仍未回来，所以村长请求希罗他们上山寻找自己的女儿，在这情况下希罗当然应承，但露西亚认为魔王佐化复活之期已迫近，不应再做其它事情，先去见阿露典娜女神才最重要，于是她便离开众人，自己继续上路。



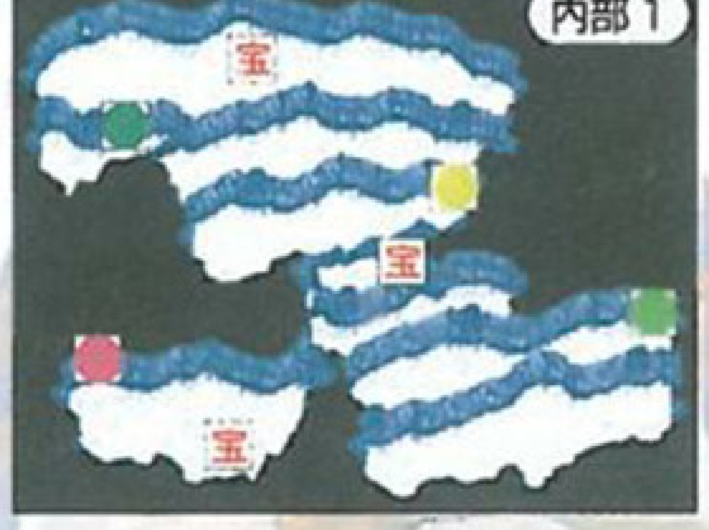
虽然有点无奈，但希罗他们也起程去雪山，雪山地方虽大，但分枝路口并不多，应该不难通过，要小心的是途中遇见的大量怪物。接近山顶时，突然传来一声怪叫，随即发生了大雪崩，众人逃避不及被大雪冲散了。

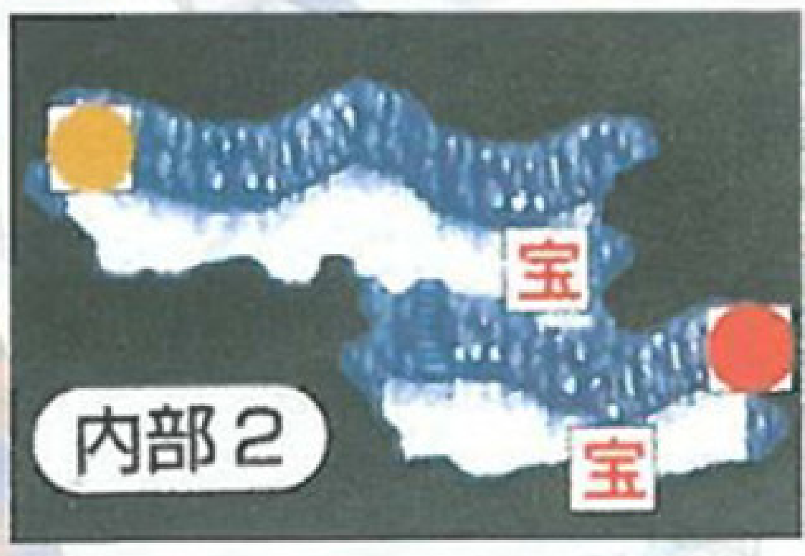
在昏迷期间，希罗听到露茜亚的呼唤声。睁眼一看，露茜亚果然在自己的身边，原来她经过考虑后，决定和希罗一同解决这事后再上路。之后她为各人补充体力，在找回最后一位同伴之后便会与山上的怪物首领作战，打倒它后，风雪也停止了。希罗等人发现雪地上有个女子躺着。相信她便是村长的女儿，而且她手上正拿着草药。



她可能受惊过度，似乎失去了记忆。不管怎样，还是先返回村长的家后再作打算。当回到村长家后证实她的确是村长的女儿。服食了草药后的孙女，身体渐渐康复了。事情完结后，希罗他们也开始赶路，目的地直指拳圣拉拿斯所管治的美洛比亚。

路珊雪山

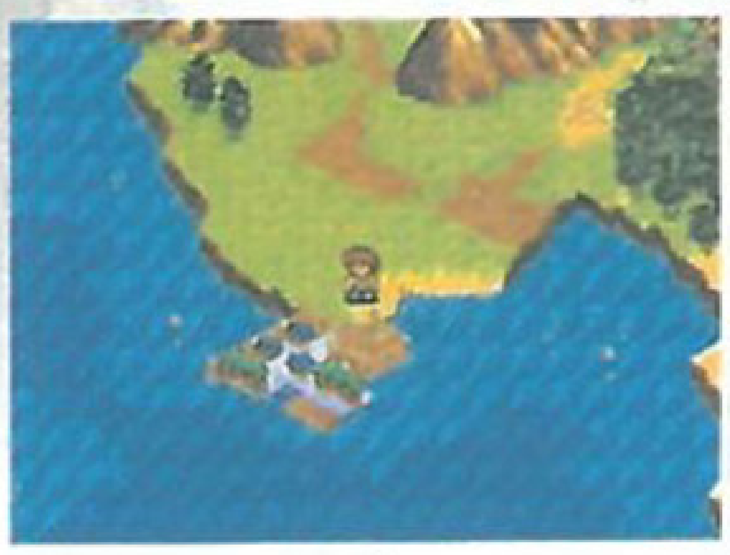






第十章　小白龙拿鲁

离开雪山后一直向南走便会来到沿海的美洛比亚。进城后从路人口中得知青之拳圣拉拿斯正好回到他的拳馆内。所以希罗他们便向着中东面的拳馆进发。这时拉拿斯正与徒弟们进行练习。拳圣果然名不虚传，单以一人之力便把十多名弟子打飞，后来拉拿斯发觉希罗几人到访，便上前与他们交谈，珍立刻上前说出希望拉拿斯收她为徒，之后珍还向拉拿斯说出一段过去的事情，原来珍曾加入魔龙团学习杀人拳法魔龙拳，这组织是由一个带着面具的神秘人所主持，他们专门拐带小孩子，强逼他们学习魔龙拳，待长大后再利用他们去杀人。珍说出自己便是其中一员，后来因不满组织所为希望脱离魔龙团，因而被带面具的神秘人打下山谷，幸好生还，所以珍希望拉拿斯能传授她正统的拳法，以便将来铲除魔龙团。拉拿斯听了珍的说话后，表示十分欣赏，但这时美洛比亚东面的基嘉山上有山贼出现，拉拿斯认为或许和魔龙团有关，所以希望他们帮助把山贼消灭，同时带些魔龙团有关的证据回来。到时便可答应珍的要求。希罗等人便决定往基嘉山走一趟。



众人来到基嘉山的山脚，发觉通往魔法都市的路被封了，这时有一只白色的貌似露比的生物出现，当它发现希罗他们时便想逃走，露比眼见这生物与自己十分相似，所以立即追上前去。当追到树从中是露比突然大叫，原来被它一名少年捉住，这位自称是山的主人的少年名叫拿鲁。他叫希罗等人离开，之后便走回山上。众人觉得这名少年可能和魔龙团有关，所以便跟着往山上前进。通过数层木板桥迷宫和多次被小童袭击后，众人终于到达山顶上。刚才出现的小孩们莫非就是魔龙团训练出来的杀手？想到这里时，拿鲁再次出现在各人面前。当正要询问他是否属于魔龙团时，拿鲁反而说希罗等人是前来拐带小孩的魔龙团。还使





用机关把希罗等人捉住，关进监狱。之后还要强迫他们去服侍小孩们。当希罗一行走近拿鲁的房门时，听见他正和露西亚在对话。从二人说话听出他们两人好像认识，后来希罗走进房中正想追问拿鲁的身份时，突然从外面传来小孩的叫声。拿鲁立即冲出房间，希萝和露西亚也尾随而至。来到公园时发现魔龙团的人正捉了数名小孩，可惜拿鲁来迟一步被他们逃脱。

后来珍向拿鲁说出自己与魔龙团的仇怨，愿意帮助救出孩子们，但拿鲁还没完全相信希罗他们，所以要露西亚留下照顾小孩。同时也当人质。另外拿鲁还提供了一些有关魔龙团的情报给希罗，原来魔龙团指挥部在美洛比亚的地底，进入方法是从拉姆斯商店的地下水道进出。得到这些情报后，希罗等人便乘电梯返回地面，向着美洛比亚城进发。



回城后果然在商店中找到地下水路的入口。进入地下水路后，发现这里的地方相当大，而且要按动墙上的机关才可继续前行。经过复杂的迷宫和战胜强劲的敌人之後，最后来到了一个较大的房间，里面有一艘船停泊着。不久就遇上魔龙团首领带着手下经过，似乎他们正打算将小孩们搬上船运走。希罗他们正要上前阻止时，四名手下向希罗他们攻击，决战便正式展开。四名手下非常厉害，几经辛苦才可把他们打倒。打倒四名手下后，面具人放下小孩想乘船离开，这时珍上前向他挑战，还一脚把他的面具踢下。



首领那时并没还手，只是掩着面逃到船上。他在船上高呼若要与他决战便到空之街找他，之后便离开了。珍从上拾起首领的面具，希望拿这面具给拳圣拉拿斯看，作为魔龙团存在的证据。希罗他们走近小孩们的身边正要察看他们的情况，但小孩们只说着要回去基嘉山便跑掉了。

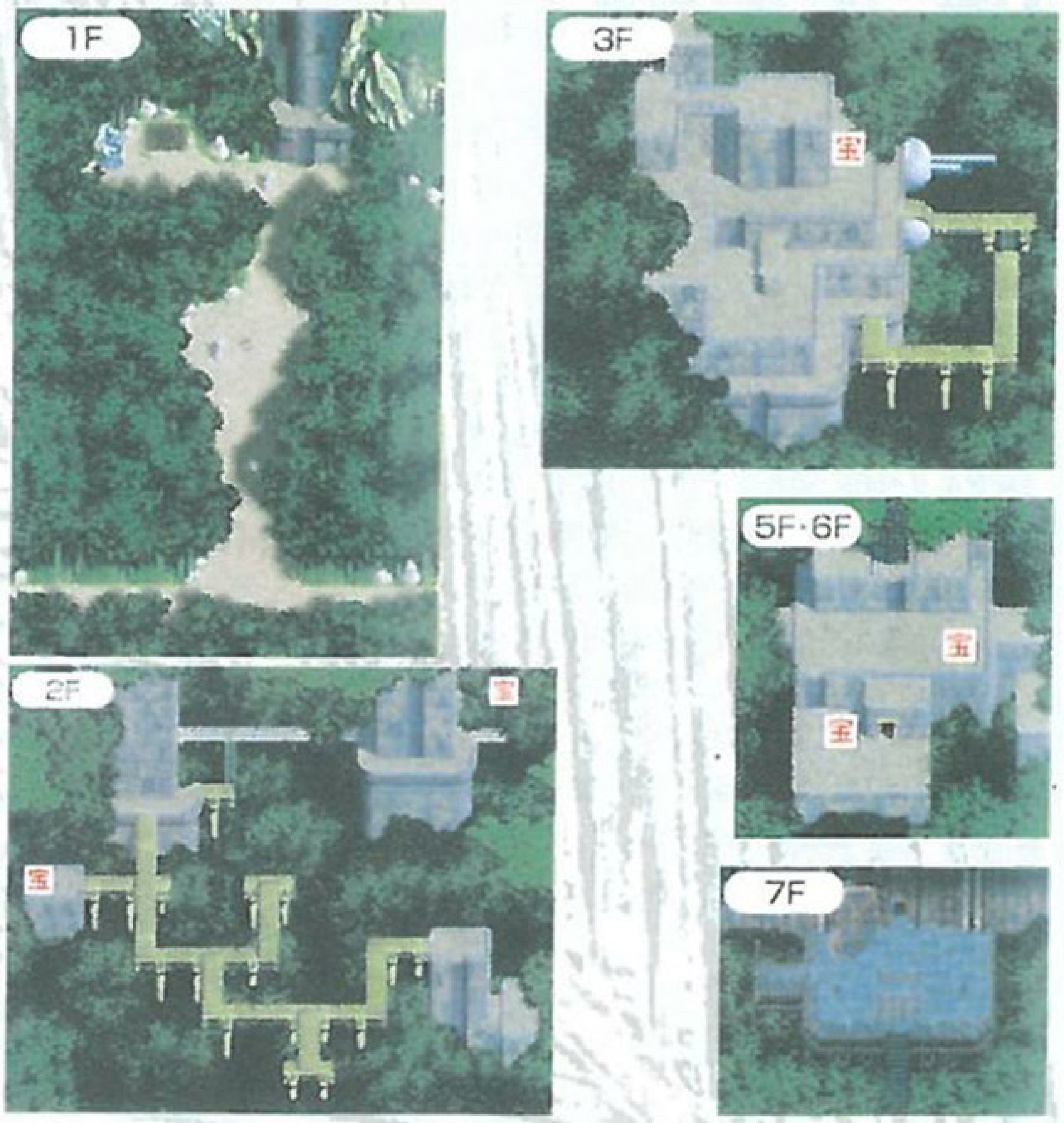
跟着小孩离开的方向返回地面，回到地面时发现这边的出口正是拉拿斯拳馆的地窖。本来打算拿面具给他看，可惜拉拿斯已返回圣都比它古尼亚，希罗只好和同伴先去基嘉山和露西亚会合，到达基嘉山的山脚，这次可搭乘升降机上山。

在山上发现被拐的小孩已返回山上，拿鲁带领希罗他们进入大厅内，还叫刚才没有道谢便跑回到山上的小孩向希罗等人道谢。这时希罗已迫不及待地询问露西亚的情况，拿鲁说露西亚在里面的房中。当希罗走进上层时，听到从阳台花园处传来一阵歌声，进入花园后发现原来是露西亚正唱歌给孩子们听。希罗上前问及，露西亚说是孩子们教她唱的。希罗心想比起初时冷冰冰的露西亚，现在已多了一份亲切感。当一切准备好后众人便起程了。在临走前拿鲁送了一个白龙之翼给希罗。这道具可以无限次从迷宫中返回地上，非常有用。众人下山后，之前被封的通路已经畅通无阻了，于是就出发前往魔法之都维尔。

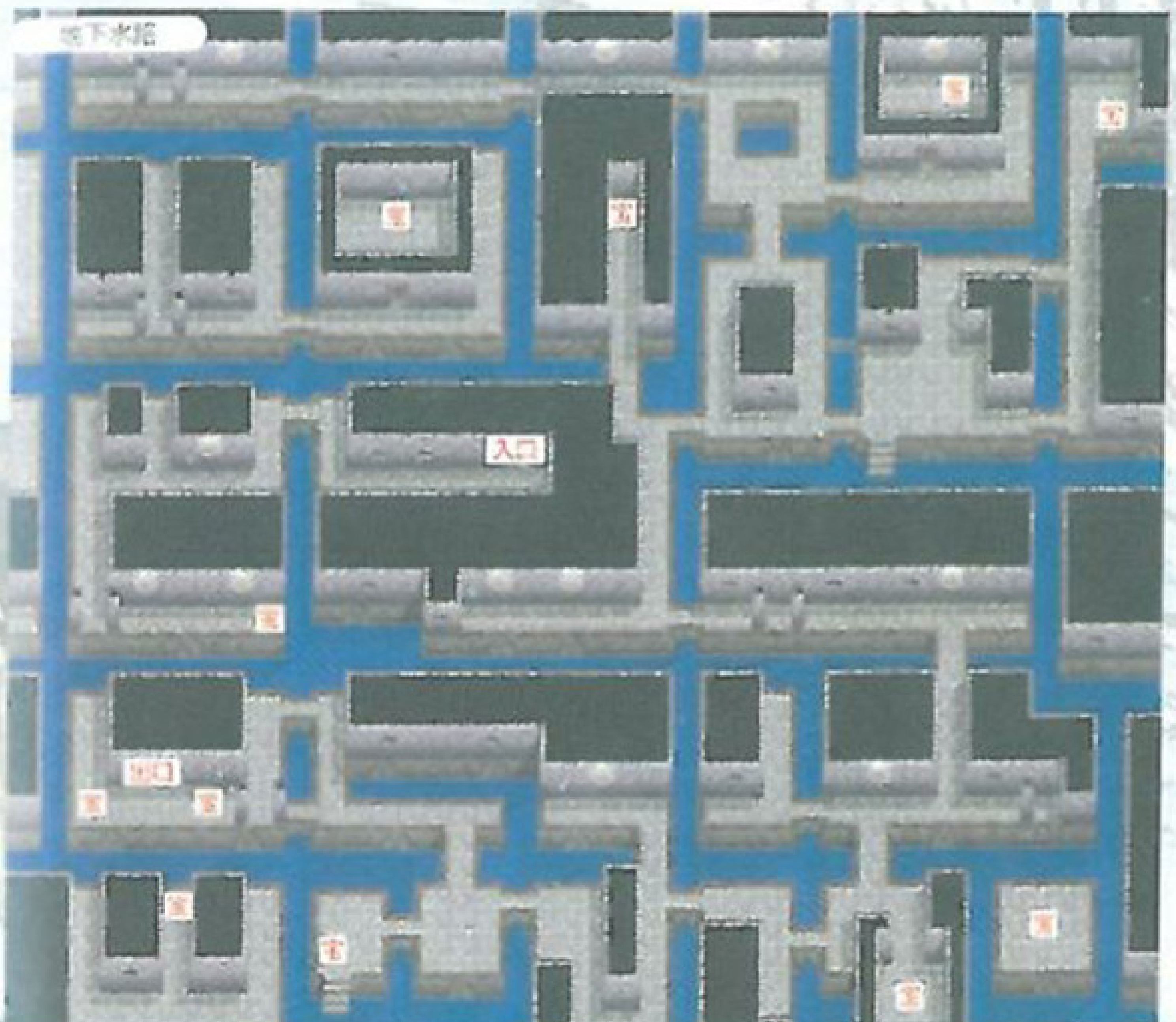




基嘉山



基嘉山



第十一章 魔法都市

众人离开基嘉山一直往东前进，不一会便到达魔法都市维尔。莉美娜显得特别兴奋，因为魔法都市等於她的故乡。莉美娜带着愉快的心情和希罗等人进入维尔。但当进入维尔时，一名居民慌张地走到莉美娜面前，告诉她四英雄之一的黑魔道师波根借口有事与莉美娜母亲商量，带同一群魔法使前来，现已控制了魔法都市。这时数名波根的魔法使出现，声称没有波根的命令，任何人也不可进出都市，莉美娜虽表明自己是魔法都市的当主，但魔法使仍然没有理会她，希罗等人只好先离开再作打算。其后莉美娜想起南面有一个传送魔法阵，当年魔法都市还浮在天空时便是利用这个魔法阵来连接都市和地面。来到魔法阵后，莉





美娜便念出咒语把他们传送到都市内。但传送到的位置并不是市内，而是地底的试练迷宫。这迷宫连莉美娜也没有到过，同时因太久没人来过，迷宫内出现了不少怪物，穿过迷宫后便来到都市内部，途中会见到一些宝箱，但莉美娜说这里的东西都是她的财产，所以连希罗他们也不许碰一下。莉美娜由于担心母亲的安危，所以立即带领希罗他们进入都市北面的魔法公会内。进入公会后，发现波根正和莉美娜的母亲谈话，波根正提议莉美娜母亲交出都市，莉美娜听后便立即冲入房中，并说自己才是魔法都市的当主，并决心复兴衰落中的都市。波根反而说现在的都市比以前差了很多，早已名存实亡。双方争吵时波根使出魔法把莉美娜母亲传送到圣都去，随后波根和一群魔法使也消失了。临走时波根对莉美娜说若要找他便来圣都比它古尼亚。



莉美娜看见波根法力如此强横，自己和他实在相差太远了，烦恼之余一个人走了上天台。众人立即跟随在她身后，经商议后决定由希罗去开解莉美娜。希罗走近莉美娜身边与她交谈。莉美娜似乎非常责怪自己的魔法如此差劲，还在自称都市的当主，太不自量力了。希罗听后立即鼓励她，而其他人在这时走近说着身为魔法公会的一份子，一定会帮助她去救出母亲的。得到各人的支持，莉美娜非常高兴，决定和希罗他们再次展开冒险旅程。在离开都市之前，莉美娜准许希罗取走城中宝箱内的物品。

离开维尔后，他们往南方的水门之森前进。当通过水门之森后，面前出现了一个遗迹，但遗迹受水所淹无法通过。莉美娜说只有等湖水退去才可渡过。各人便决定在遗迹附近露营。当晚半夜时分，希罗被一些声音吵醒。醒后发现露西亚不见了踪影，便四处找寻。后来听到湖边传来声响，便走近查看清楚。发现露西亚正在湖中沐浴，那情景看得希罗目定口呆、后来露西亚发觉希罗站在湖边，便吓得大叫起来，希罗立即道歉后离去，以往从不理会男女之别的露西亚，在经过旅程后似乎成长了。第二天一早，遗迹的水已经减退了，希罗等人便出发前往南面沿海的阿渣杜城市，那里有来往圣都的船只。





水门之森



第十二章 赤神官玛莉



经过一晚后，第二天当湖水退却后众人便离开水门之森去南面沿海城市阿渣杜(アザド)。希罗等人到达后到田来村四周打听，发觉大部分市民都对村中的改变似乎很不满。罗化这时想起一位朋友在这里当神官长，所以一行人便前往北面的神殿中打探。从一些罗化以前当见习神官时的朋友口中得知，神官长巴鲁斯已被撤职。神殿的人其后说出巴鲁斯现住在城中红色屋顶的房子里。到达红顶房子门外，有一名小孩阻止希罗他们进入，不一会屋内传出一名男子的声音，之后从屋里走出的正是前任神官巴鲁斯。虽然有一段时间两人没有见面，但罗化和巴鲁斯的感情依然很好。由巴鲁斯的口中得知，大约在一年前，四英雄之一的赤神官玛莉(マウリ)来到阿渣杜村。她为了使村民信服阿露典神团，在村中兴建巨型阿露典雅女神像，还用女神手中的圣火威吓村民就范。当谈话结束后，巴鲁斯应承希罗等人预备一艘船给他们往圣都之用，当众人一切准备就绪，巴鲁斯对他们说因船要在夜晚才出发，如不介意可先在巴鲁斯家中休息一会。



到了夜晚，希罗等和巴鲁斯告别后，便向北面的码头进发。四周一片漆黑，来到码头果然有一艘巨大的船只停泊在这里。众人便登上这艘船，但这时罗化突然有种不祥的预感。就在这时，灯光突然亮起。这才发现已被尼奥和他的士兵包围着，原来这艘就是尼奥的龙气船。这次原来又是尼奥所设的陷阱，希罗等人这一次终于被尼奥捉住。

几经辛苦成功地抓到希罗等人的尼奥，正要处决他心目中的魔王露茜亚时，希罗出言阻止，他意图说服尼奥使他相信露茜亚并不是魔王。这时突然感到一阵灼热，回头一看，原来村中已变成一片火海。尼奥看见认为这又是露茜做的好事，但罗化说这是阿露典娜女神像手中的赤龙之炎放出的火球造成的，而且还说出阿露典娜神团为了使村民服从而以此来威胁。尼奥听了当然不会相信，罗化为了让他相信只好带他到巴鲁斯家中求证。尼奥便释放了希罗和罗化，其他人则留下来作人质。



三人上岸后，发觉整个村子已变成了火海，而且路上充满了很多火焰怪物。三人几经辛苦才来到巴鲁斯的家门，看见巴鲁斯父子正在屋外，而巴鲁斯似乎受了重伤，罗化便上前用咒语使他康复。问及这场火灾的原因时，巴鲁斯也完全不清楚。这时巴鲁斯的儿子说出为了让父亲能重新当神官长，所以向神团报告了露茜亚等人在他家中的事。这些可能便是火灾的原因。尼奥听了非常震惊，虽然心里面已相信罗化所讲的是事实，但还是说要去神殿用他双眼来求证。于是三人便向北方的神殿走去。

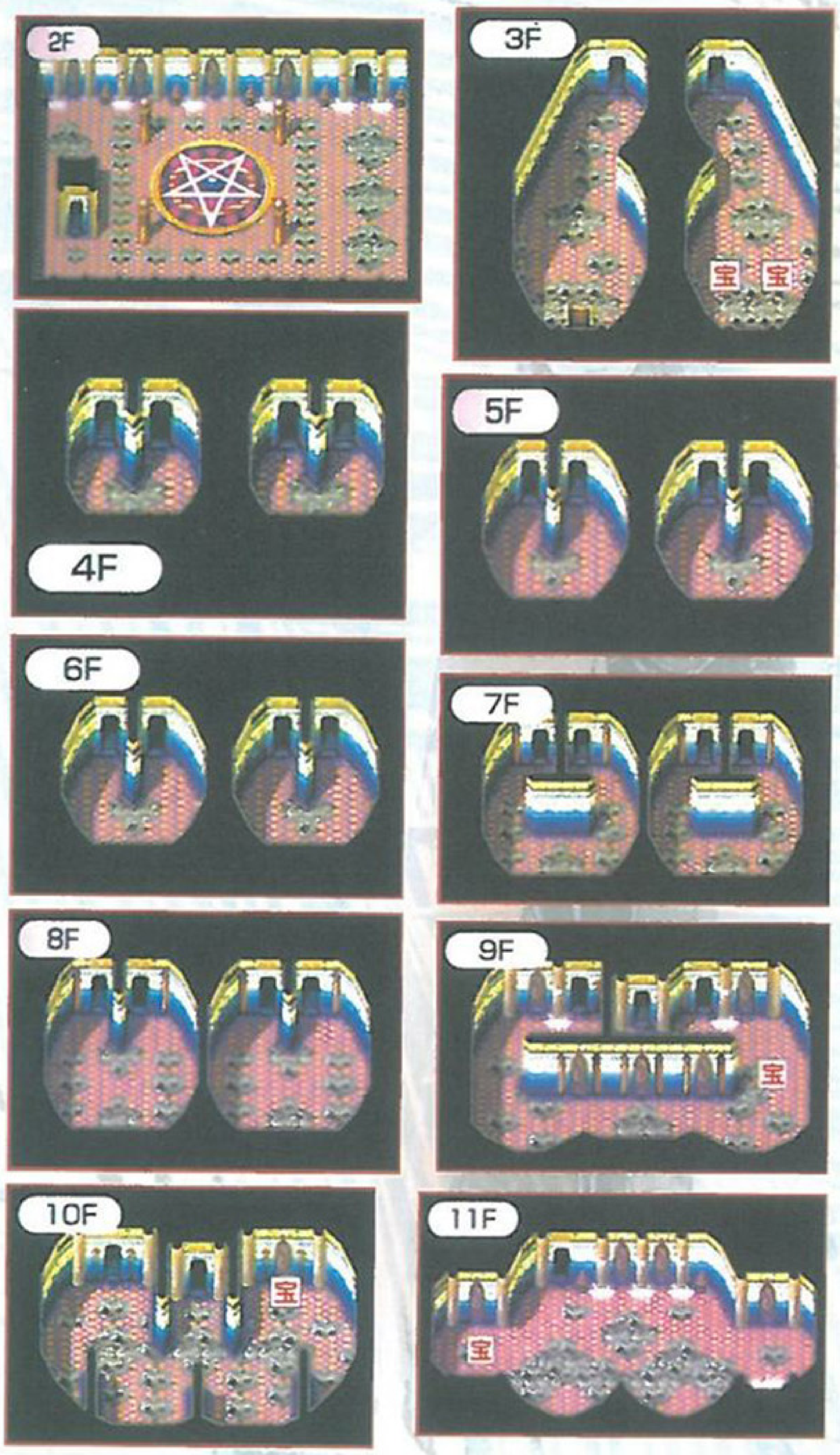
当三人越过桥来到神殿的正门前时，打手们口意图阻止他们进入神官，进入神殿并来到第二层后，看见有五名神官正在魔法阵上施咒，似乎赤龙之火就是他们召唤来的。三人继续向上走，途中也有很多怪物需要对付。到达第十一层后，可从山的入口来到神像的手部位置，赤龙之火便在这里。正当想上前将火扑灭时，火焰突然变成一只火鸟怪物向他们攻击，一场艰辛的战斗立即展开。这火鸟的攻击力非常强，大家要小心。击倒他后，村中的火就会同时消灭。回到第二层发现刚才的五位神官已经死去。



回到船上，希罗再向尼奥说露茜亚并不是什么大魔王，尼奥这时一言不发地挥剑把三名人质身上的绳索斩断。赤神官玛莉突然出现，还说要代替阿露典娜女神来惩罚他们，并出手攻击众人。这时尼奥上前阻止，玛莉只好暂时停手，罗化想上前和她交谈，不过玛莉似

乎不想和他们谈话便离开了，这一切让尼奥和罗化都不相信刚才那人就是他们认识的玛莉。尼奥现在终于相信希罗他们说的了，为了弥补以前的过失，尼奥决定送希罗等人去圣都。于是众人便乘坐龙气船向圣都比它古尼亚出发。

阿渣杜之塔



第十三章　假女神

在船上的每个人都怀着期待的心情和不同的目的等待到达神圣之地圣都比它古尼亚。这时，希罗想看看露茜亚，便在船内找她。当发现露茜亚在甲板上时，为了和露茜亚单独对话便骗走了露比，希罗走向露茜亚说：很快便能见到阿露典娜女神了，为什么还不开心？露茜亚说一来魔王佐化就要复活，二来与阿露典娜女神见面并不代表一切都可以解决。露茜亚一脸烦恼地跑回船内，希罗只有无奈地站在甲板上。





不久，终于看到圣都了。上岸后尼奥本想先向女神通报一声，但在这时魔法皇帝加利安突然出现，尼奥见到他竟称他为“DRAGON MASTER 加利安”。希罗等人都很惊讶。一个曾想统治世界的坏人，现在竟成为女神身边最强的战士“DRAGON MASTER ”。尼奥与加利安交谈过后便去晋见女神，而加利安向露茜亚说女神已等待接见她，他会和女神一同等待她的会面，之后便消失了。



希罗该和他的同伴分手了，因为每个人来圣都的目的不同：珍要去找青之拳圣拉拿斯；莉美娜要从黑魔道师波根手中救回自己的妈妈；罗化要前去找赤神官玛莉解决他们之间的问题。和三人道别后，希罗和露茜亚便去圣殿会见女神。来到大神殿的二楼，尼奥早已在等待他们，三人随即进入房内与女神会面。在内堂里加利安已站在一旁，女神阿露典娜缓缓从里面走出，并慰问露茜亚。但这时的露茜亚只是有一点敌意地看着这位女神，然后大声说眼前的并不是真正的女神阿露典娜，同时还使出魔法攻击女神，但加利安出手挡开了魔法，并且使出强力的魔法将露茜亚击倒。希罗见状立即出手攻击加利安，但以希罗一人之力又怎能击倒这位曾被称为魔法皇帝的人。最后希罗同样被打得失去知觉。这时尼奥只有向女神请求把希罗交给他处置，女神应承了。希罗回复知觉后，发现自己在一个魔法牢中，身边只有露比。从露比口中得知这里是尼奥的白之塔，而露茜亚已被加利安和女神带走。希罗心里只想着要尽快离开这里去寻找露茜亚。就在这时一个戴着眼罩，自称蒙面白骑士的人出现。他利用绳索飞到希罗身旁并且把魔法牢解除。这时看清楚这名蒙面白骑士原来就是尼奥，但既然尼奥想掩饰身份，希罗和露比便装作不知。露比飞去开动机关后，白骑士便带着希罗离开白之塔。在离开白之塔前，蒙面白骑士告知希罗他的三位同伴被分别困在其余三个塔内，应先救回他们之后再作打算。通往其它塔得使用圣都的地下通道。希罗首先去西北面的赤之塔救出罗化。到达塔的最高层时发现罗化和希罗一样被困在魔法牢里。希罗救出他后，罗化便说出他当时遇见玛莉后，问及她性格改变的原因是否因当时治病时吃了阿露典娜的药所致。但玛莉并没有回答，只是说着一些无聊的事。之后便把罗化击晕，但在失去知觉之前，罗化看见玛莉的脸上曾短暂回复过本来的样子。罗化认为玛莉性格改变是因为女神阿露典娜。之后希罗他们在西南面青之塔的顶层救出珍，她说见到拳圣拉拿斯并将魔龙团首领的面具交给了他，本来以为拉拿斯看过面具后便会帮助她去消灭魔龙团，但让人想不到的是原来拉拿斯便是带面具的魔龙团的首领，结果珍被拉拿斯的魔龙拳击倒还给关在魔法牢里。当所有同伴齐集后，神秘的蒙面白骑士便匆匆地离去了。离开牢房时，发觉尼奥在门外等着。他说为了要清楚神团的事所以要找露茜亚问个明白，而他知道露茜亚在神殿里，所以自愿加入他们。尼奥说地下的神像是通往神殿的捷径，说罢希罗等人便出发前去营救露茜亚。





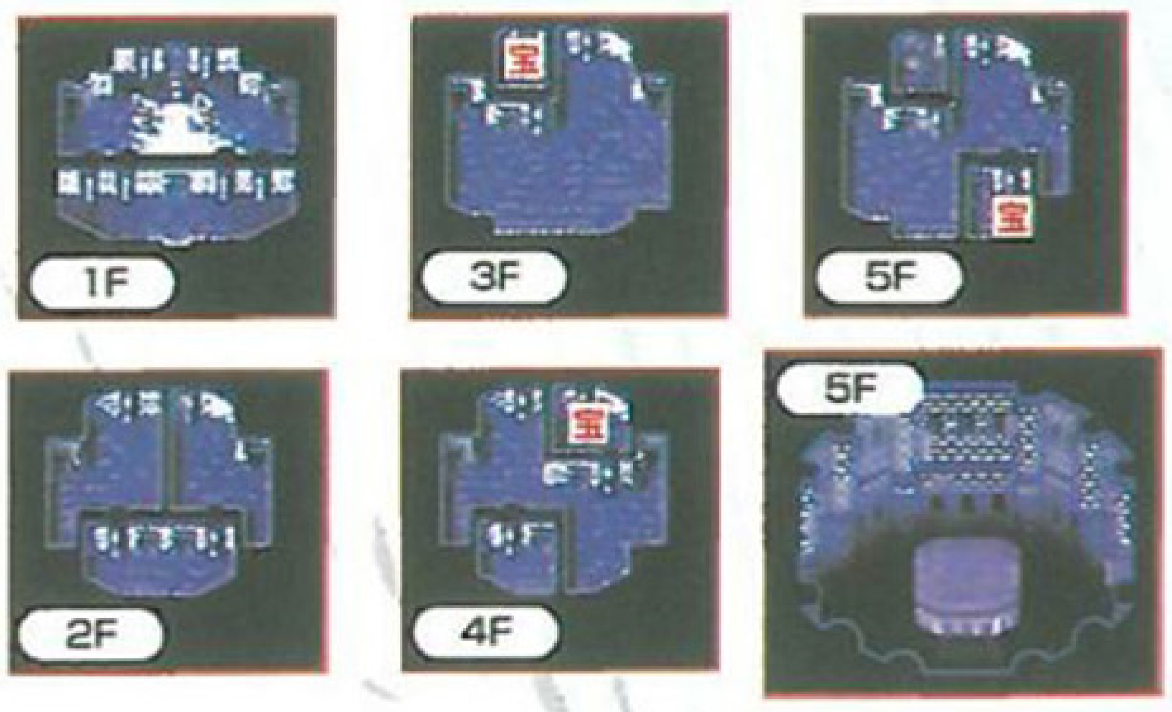




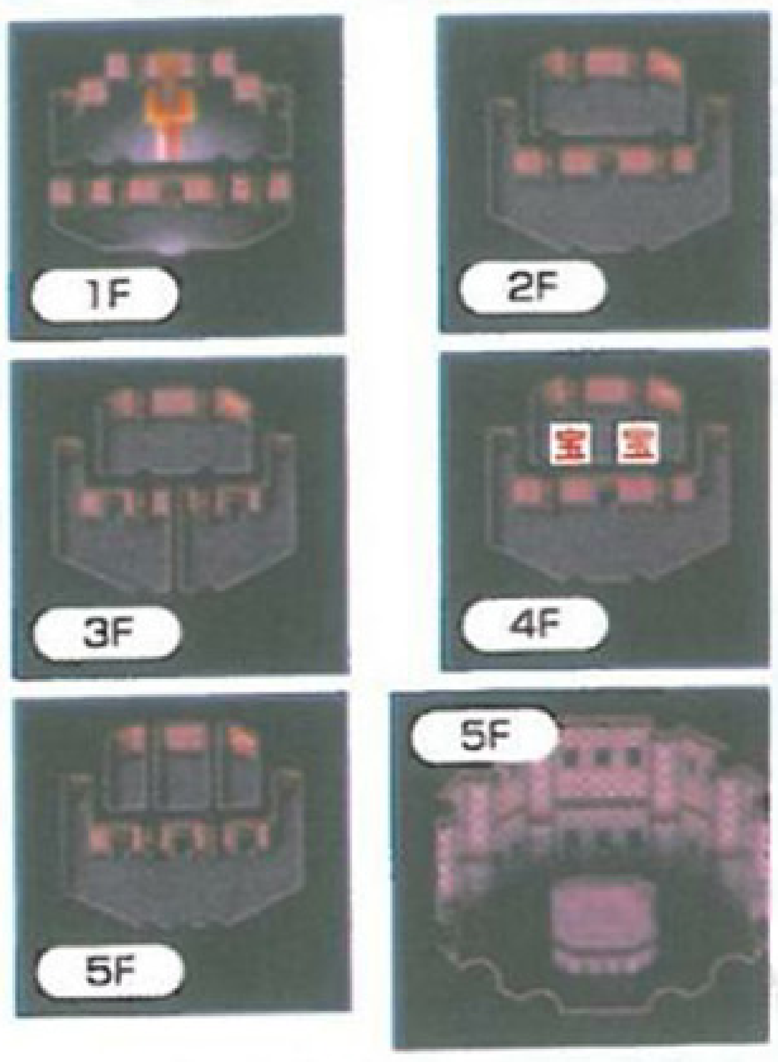
圣都比仑古尼亚



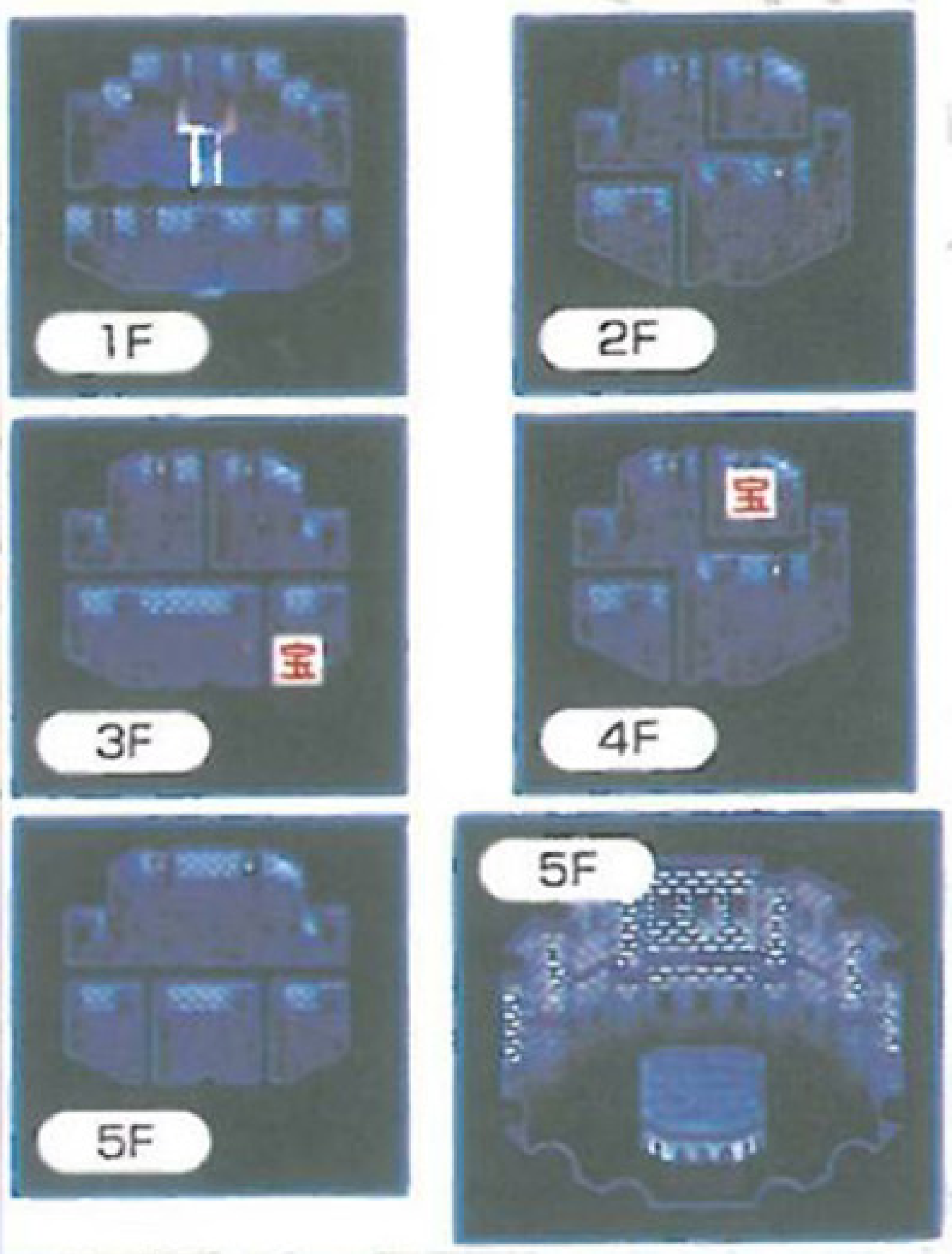
白之塔



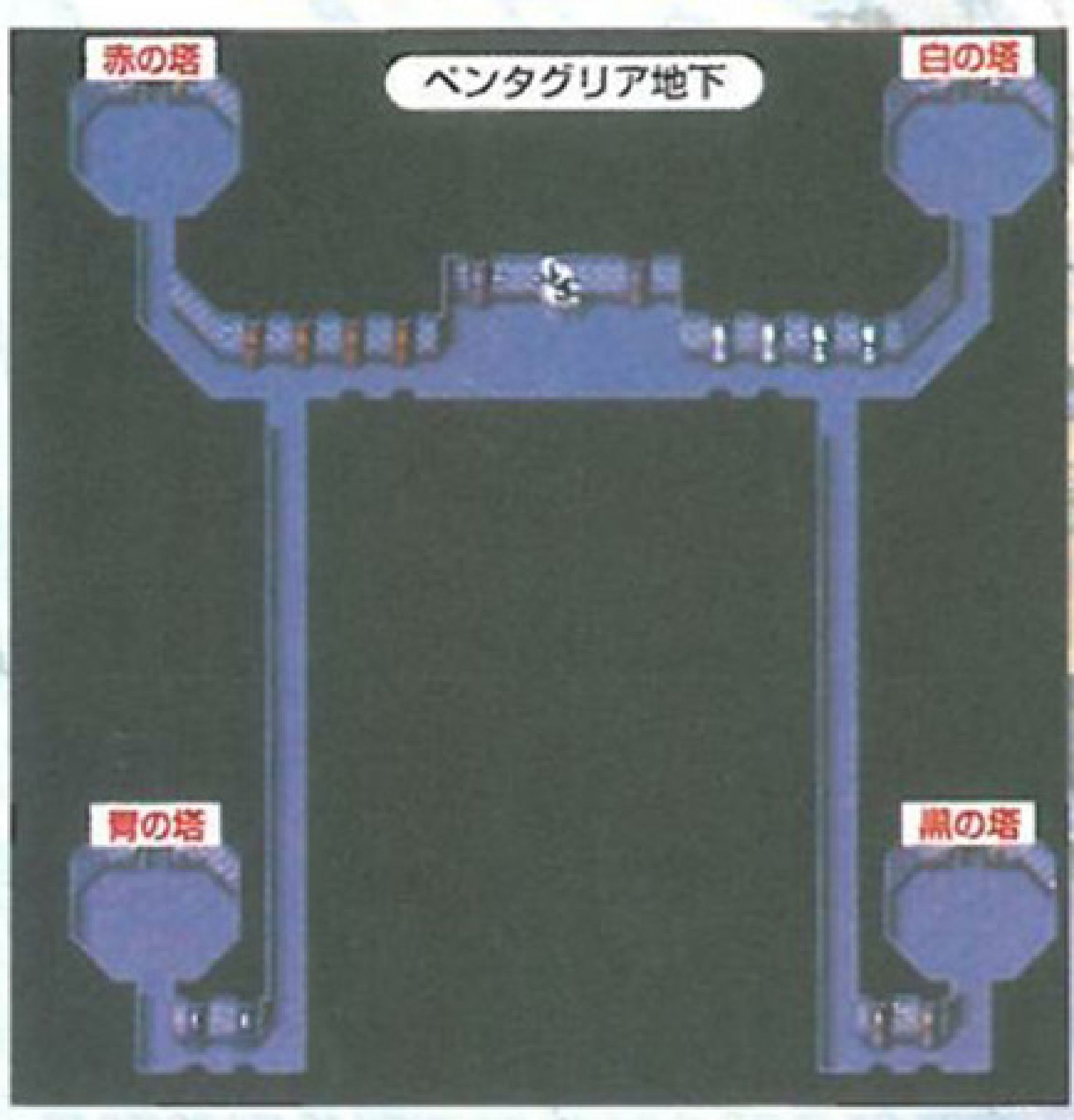
赤之塔



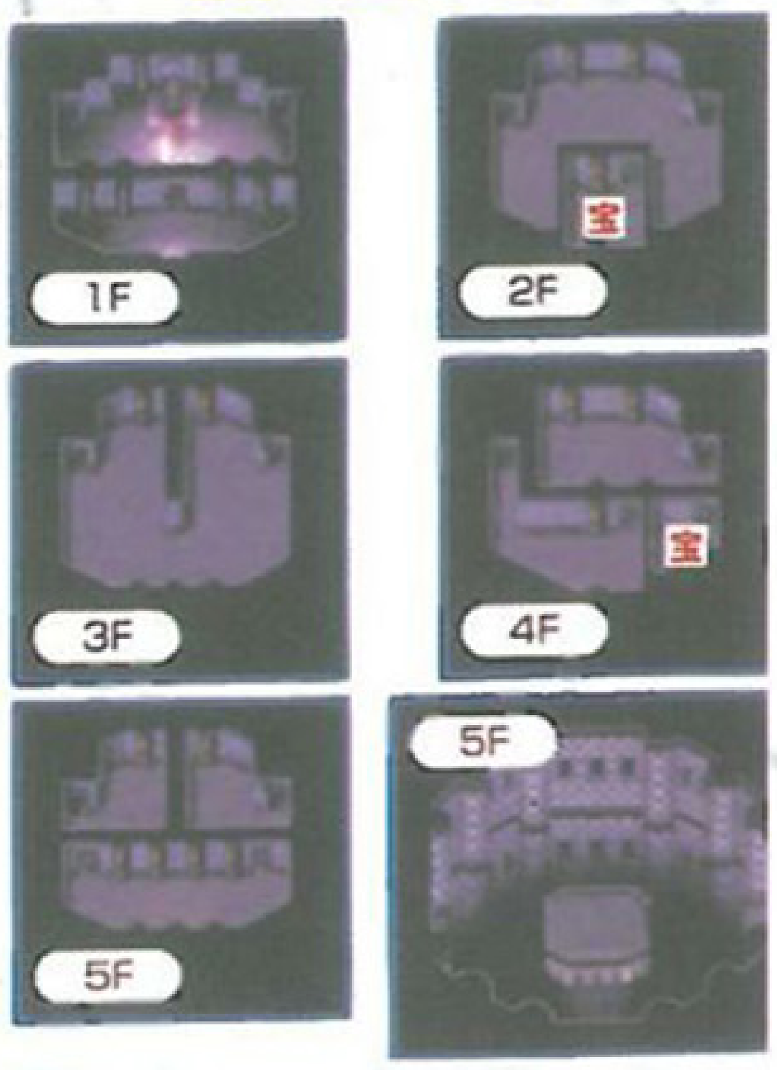
青之塔



圣都地下图



黑之塔



第十四章　女神之塔



希罗等人回到地下通道之后向着女神像走去，开动神像的机关便可进入神殿大堂。希罗他们到达神殿的上层后看见女神和加利安正和被绑住的露茜亚对话。从谈话中得知，假女神为了得到永远的青春和美貌要让暗黑神复活。一直相信神团的尼奥听到后非常愤怒。希罗众人先要找寻大堂的通道才可救回露茜亚。当接近大堂时，女神已离开了，只留下了加利安和露茜亚在对话。原来加利安为了报复女神阿露娜和人类，利用了暗黑神的力量而复活，并且为了使暗黑神佐化复活成立了神团。露茜亚向加利安问及真正的女神阿露典娜是否被困在圣都，因为露茜亚仍然感觉得到女神的气息，但加利安只笑着说莫非露茜亚还打算借助希罗他们人类的力量来救阿露典娜和打倒暗黑神佐化。离开前加利安说要解开这个封都市的第五个塔之谜。这时听到刚才对话非常愤怒的尼奥独自离去找假女神问清楚。希罗众人便去救出露茜亚，突然露茜亚似乎有所感应便带着众人走向露台。来到露台后，露茜亚感觉到露台下的湖有很强的阿露典娜女神



力量感应。于是不发一言便使用魔法把石栏轰碎，之后便跳进湖中，希罗众人也跳进湖中，着地后，眼前出现一直被隐藏的第五个塔，露茜亚迫不及待地向里面走，可是整座塔已被魔法封印着，如不解除封印是无法进入的。这时假女神带着赤、黑、青三位英雄围住希罗等人，并说要进入这座女神之塔，除非先把四条龙的封印解除，否则是没有可能的，假女神还把加利安也叫过来。希罗众人心想这次没机会逃了。但就在这时，希罗身上的白龙之翼突然闪出强光，希罗他们便随着光线消失了。当众人消失后加利安才赶到，假女神正想责怪他时，突然传来佐化的声音说露茜亚等人自然会回来，加利安等人只要守着四龙的封印便可。



当光线消失后，希罗等人发觉已回到基嘉山上。各同伴经过在圣都所发生的事都非常失意。这时拿鲁出现，露茜亚便要求白龙拿鲁帮助。众人这时才知道拿鲁原来就是四龙之一的白龙。拿鲁说本来也想帮助露茜亚去拯救女神，可惜之前加利安已把他的力量转到尼奥身上了。刚好尼奥正来到基嘉山，希罗便再次集合各同伴出发去找尼奥，而拿鲁先回到白龙之洞等待希罗他们给他拿回“白龙之力”。

第十五章　白龙之洞

离开基嘉山后，希罗等人便登上龙气船。见到尼奥后，他竟向希罗提出挑战，希望借此解决心中的烦恼。一轮攻击后，希罗终于获胜，尼奥这时似是已有决定，便把白龙之力交给希罗，并说白龙之洞在北海的冰山中，还把他的龙气船交给希办使用。希罗本想叫尼奥一同前去，但尼奥失意地说自己没有和希罗一起作战的资格后便离开了龙气船。希罗只好驾驶着龙气船从美洛比亚沿岸下



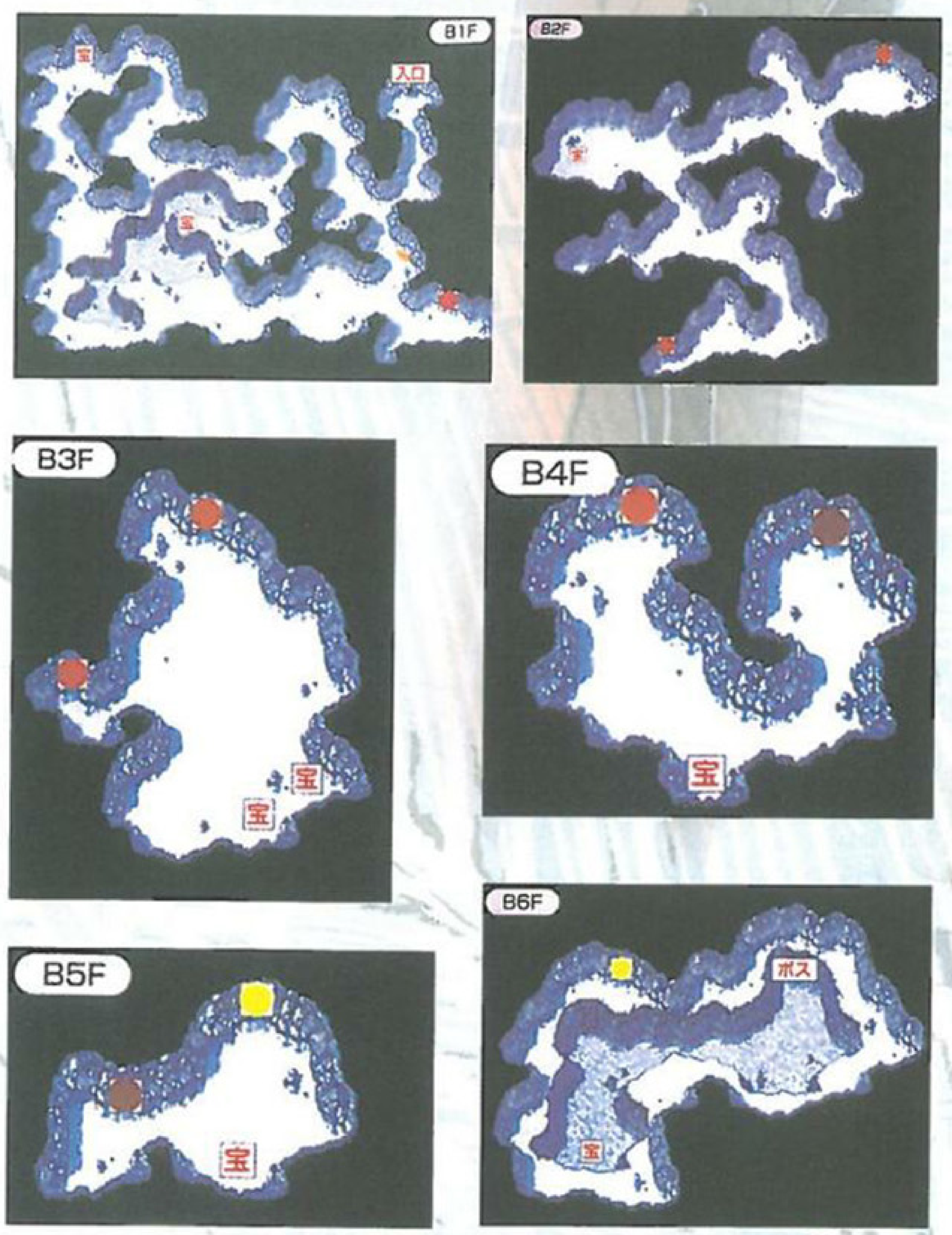
水往北面冰山进发 。



进入山洞的尽头便见到拿鲁已在等候着。拿鲁对希罗他们说刚才的战斗只是想试试各人的能力。之后拿鲁叫希罗将从尼奥手上得来的白龙之力投向前方的巨大水晶。希罗便照着去做。水晶吸收了白龙之力后，拿鲁也同时走进水晶内，强光闪过后一条白色巨龙便出现了，拿鲁变回巨龙后对众人说，要救回阿露典娜女神，必须先将其余三条龙解封才可以。并提意希罗等人下一个目标可先去青龙之洞将青龙解封。但得先去南面的空之街从拉拿斯手中拿回青龙之力。说罢，拿鲁便消失了。露比看见拿鲁真正的形态，自己也很想学他那样。在拿鲁消失的同时，希罗会得到白龙之纹章。装备了白龙之纹章便可使用防御魔法“白龙之守”。之后希罗便离开白龙之洞乘坐龙气船向南面的空之街进发。



白龙之洞



第十六章　青龙战魔龙

行驶不久便到达到空之街。在空之街里有很多不同的拳馆。希罗等人进入位于正中的大屋后发现这里的馆主不是拉拿斯，而是另一位老人家，他正与徒弟商谈怎样在即将举行的武术大会上把魔龙拳击败。当老馆主发觉希罗众人后，珍便上前说出她与魔龙团的仇怨，希望馆主能传授她正统的拳法。但馆主说青龙拳和魔龙拳其实是相同的拳法，分别只在于使用者，如果使用者心里充满光明便是青龙拳，相反充满黑暗便是魔龙拳。最后馆主终于被珍说服，让她代表青龙拳拳馆出战武术大会，不但送给珍一套青龙拳拳馆的道服，还将武斗大会的参加证交给希罗等人。下定决心要把拉拿斯打倒的珍和希罗他们向着南面的武斗会场进发。





会场上有很多门派的武者正准备参加武斗大会，而拉拿斯正坐在会场北面的台上。珍便上前与他对话并说要藉这次武斗大会把他击败。但拉拿期说要与他决斗得先在武斗大会中取胜才行，珍只好与希罗和罗化三人一同参加武斗大会。在第一、二对战中会和其他门派交手，到第三场战斗便会和魔龙拳的弟子交手，这些弟子相当难对付。击败所有敌人后便可取得武斗会的锦标。这时便可挑战拉拿斯。虽然拉拿斯被称为拳圣，但要打倒他也并不是十分困难，只需注意补充体力便可。被击败的拉拿斯终于明白到拳术的真正意义，非常后悔之前的所作所为，交出了青龙之力，并且告诉他们青之洞在东北面。希罗众人便向青龙之洞进发。

第十七章　青龙之洞



向东北方进发不久后便到达青龙之洞入口，洞很大而且还有很多怪物，要很适当地使用回复道具才较易到达顶层。在顶层发现在这里有一条青之魔龙看守着，这魔龙的魔法攻击力非常厉害，玩者可利用白龙之纹章使出强劲的防御魔法。这样便较容易消灭魔龙。打倒他后进入另一山洞。沿着石桥来到最深处会见到一块巨大水晶，把青龙之力投向水晶后青龙便会得以解封，经过一番对话后，青龙说出黑龙被封之地位于这里的南面。希罗等人决定继续前往下一个目的地。在临走前青龙将青之纹章交给他们。

青龙之洞



第十八章 击败波根



当希罗他们一路往南前进的途中，突然天上出现一座巨大城堡，莉美娜想起莫非这便是波根之前提过的新魔法都市。就在这时龙气船受到它的魔法攻击被半球型的魔法罩所困，没办法移动。希罗等人便只好留下龙气船徒步向着西面的矿洞走去。

矿洞的面积相当大，而且到处都是怪物，众人需要经过一番战斗才能走出这矿洞。在矿洞的最上层虽然发现了黑龙之洞的入口，但由于还未从波根手上取回黑龙之力所以未能进入，希罗各人只好从另一出口去到札巴古之城。

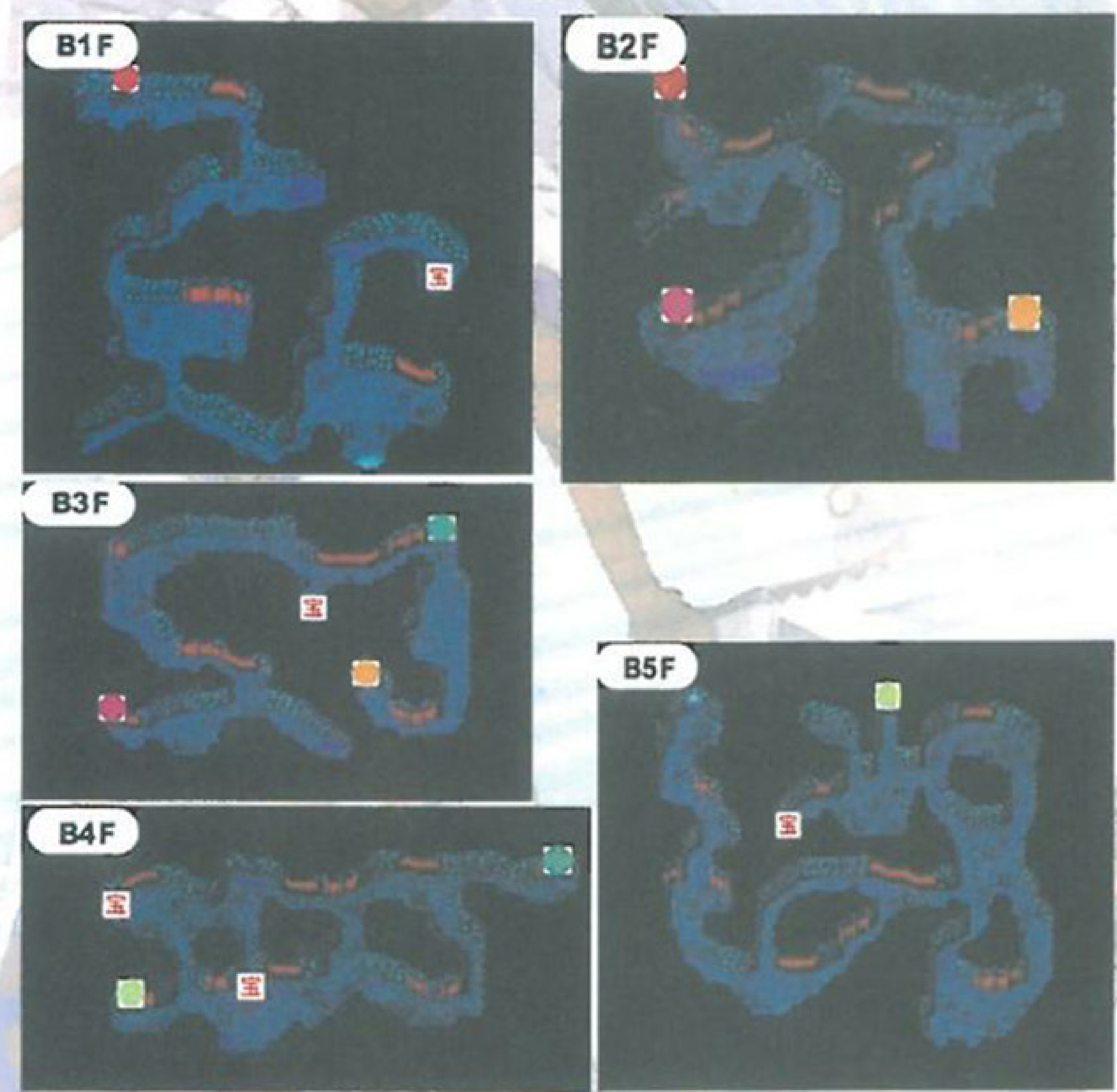


进入矿山之城札巴古后，在城内四周打听后发觉住在这里的人对魔法非常重视。因为波根定下规则：居民如要在新魔法都市上居住，一定要通过魔法能力测试，否则只有永远留在札巴古城过着劳动的生活。而且一旦测试不合格便会坠进苦难之迷宫，终生过着痛苦的生活。莉美娜知道这事后非常愤怒，决定要登上新魔法都市新维尔找波根理论，同时也要救出自己的妈妈。

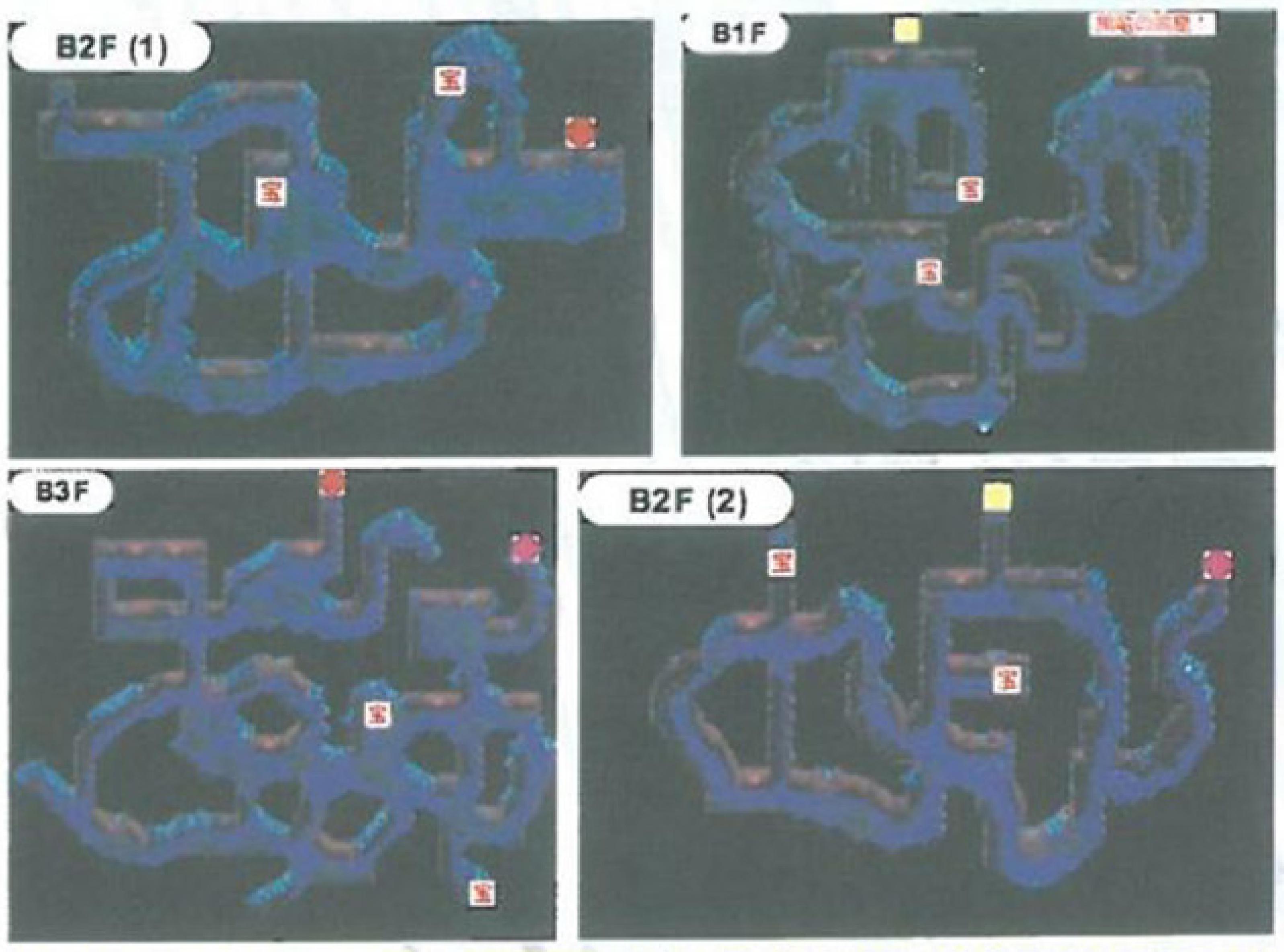


一行人从札巴古城西南面小屋中的魔法阵传送到新维尔上。当到达新维尔后便要进行魔法测试，但罗化和珍未能通过测试，所以被送到苦难之迷宫去。进入新魔法都市后，希罗便带领各人先从左上方的入口前往苦难迷宫救回罗化和珍。去下一层便会遇到罗化和珍及其他不能通过测试的人，罗化和珍加入后继续往下层进发。在最底层会发现有一魔法阵，利用它便可去魔法工会大堂。这时波根已在大堂等待希罗等人。随之大战便展开了。波根魔法虽强，但最终败在希罗他们手上。从波根身上拿走黑龙之力后，莉美娜便带领各人在工会中寻找她的母亲。重遇后不久，由于波根的力量来自黑龙之力，失去这力量后，新维尔开始向下坠，幸好露茜亚同样会使用黑龙之力，使下坠速度减慢，不致造成太大伤亡。到这时，波根开始后悔自己的所为，并交出矿山内黑龙之洞的钥匙。希罗等人接过钥匙后，便出发返回矿山。

苦难之迷宫



札巴古矿山

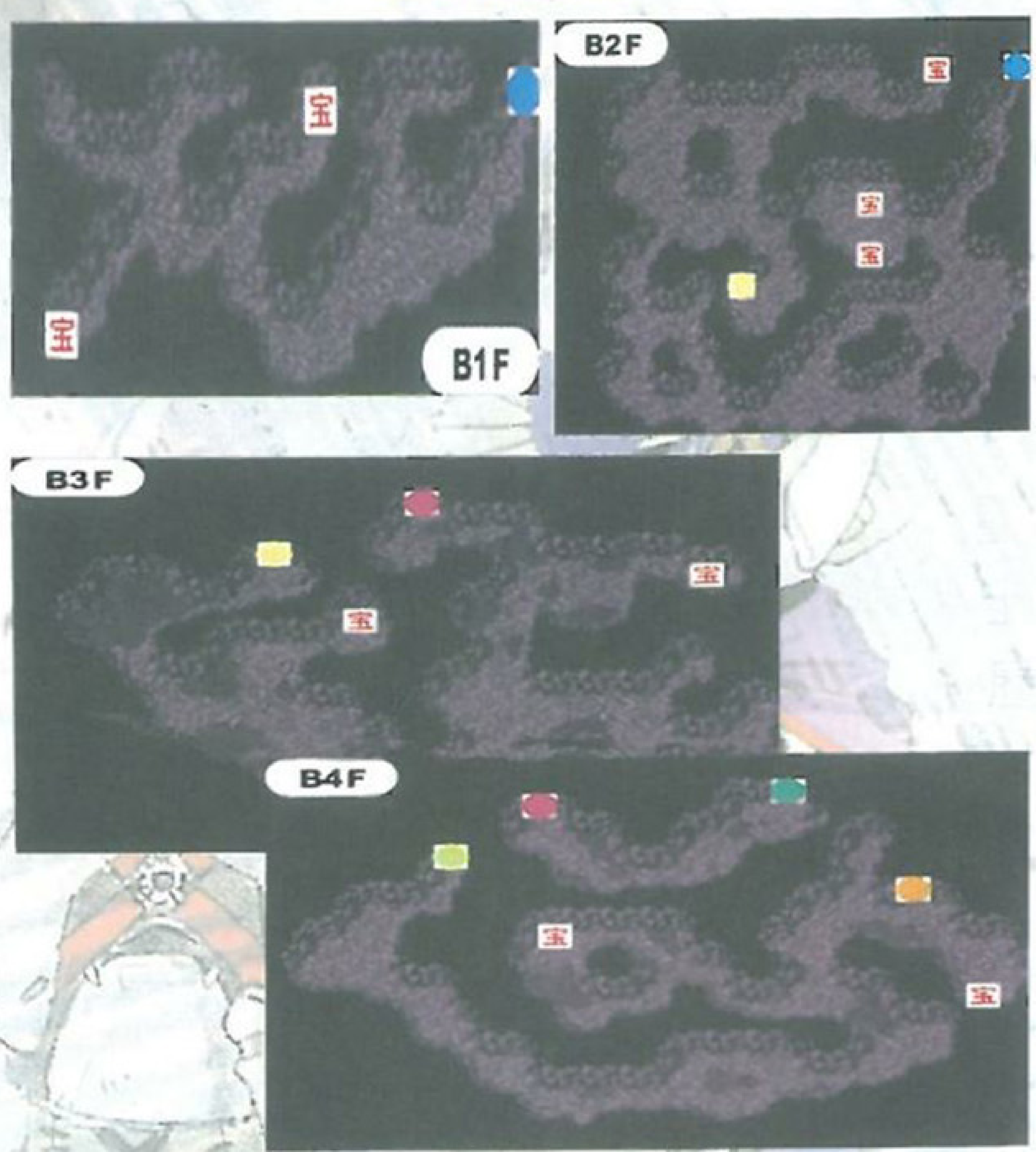


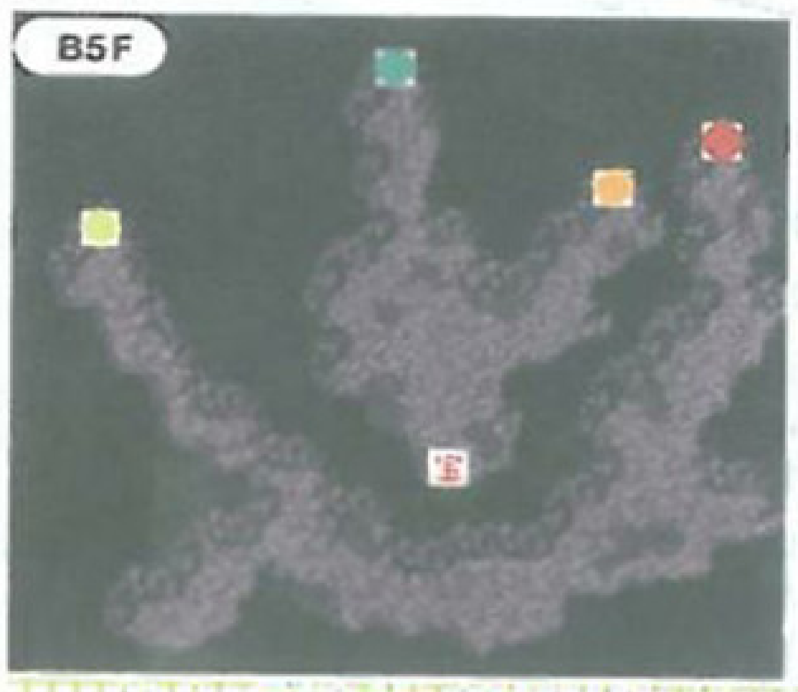
第十九章 黑龙之洞

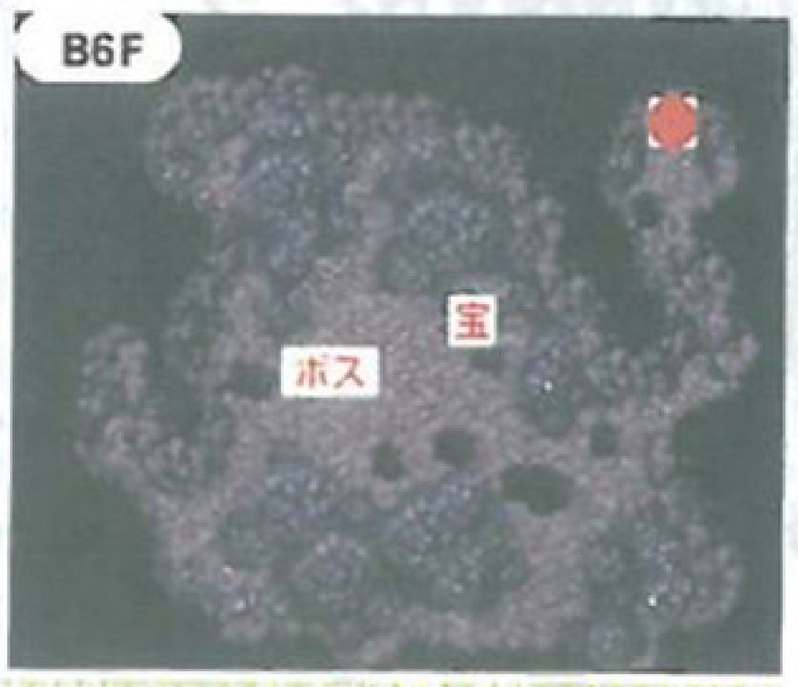
利用从波根那里得来的钥匙打开黑龙之洞的入口，希罗等人便进去找寻被封印了的黑龙。洞穴中的怪物有些攻击力很高，要注意体力的回复。经过数层洞穴后便会遇到黑之魔龙，他不但攻击力强，而且只有魔法攻击对他才产生效用。相当艰辛的战斗后，终于把强劲的黑之魔龙消灭。继续往前进发，在另一洞穴的深处同样出现巨大的水晶，希罗把黑龙之力投向水晶后，巨大的黑龙便解除封印出现在众人的面前。其后黑龙便为龙气船解除魔法，在离去前说现在只有露比这条赤龙的封印未被解除，只要集合四龙之力，便有能力拯救阿露典娜女神，将黑龙之纹章交给希罗等人后便消失了。这次黑龙并没有提示赤龙之洞的所在地，众人只好先离开黑龙之洞返回龙气船再作决定。



黑龙之洞







第二十章　佐化之血

在没有任何提示的情况下，希罗等人只好驾驶着龙气船到处碰碰运气。来到东面的“拿古拉路村(ラケラル)”。原来这里就是罗化、尼奥、玛莉三人的故乡，进入村后发觉部分村民出现奇怪呆滞的神情，调查后得知那些村民因接受过在村的西面“西里卡梅(セレカム)神殿”一种称为“圣之吻”的洗礼仪式。而执行仪式的神官就是玛莉。随后希罗他们在村的山坡上遇见尼奥，罗化和尼奥交谈后得知，当日罗化为救玛莉而从阿露典娜神团得来的药，就是暗黑神佐化的血。而现在村中的所谓洗礼仪式，就是让村民服下佐化的血，使他们同样成为佐化的傀儡。而唯一救助他们的方法就只有依靠阿露典娜女神的力量，但现在赤龙被封，似乎已无任何方法。尼奥这时决定大义灭亲，亲自到西里卡梅神殿解决玛莉。当尼奥走后，罗化记起神殿内有一颗称为“阿露典娜之泪”的宝石，或许利用它可把村民和玛莉救回。于是众人便决定前往西面的西里卡梅神殿。

进入神殿后，发现有不少村民在这里，其中大部分已接受过圣之吻洗礼，神情非常呆滞。在神殿内不停的搜索和跟敌人战斗后，终于找到阿露典娜之泪。罗化这时想着怎样使用这宝石来解除玛莉的魔咒，露茜亚已念出咒语将阿露典娜力量解放出来，神殿附近村民身上佐化之血的魔咒被完全解除。罗化此刻已不能再等，立即带领各人返回一楼进入神殿的大堂。途中遇见的村民已完全回复正常。



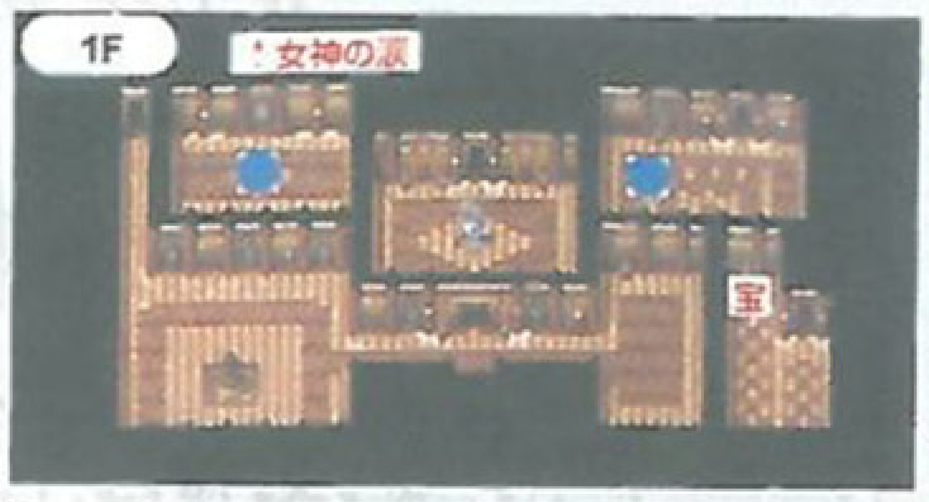
当众人进入神殿大堂后，见到尼奥正想用剑杀死玛莉。罗化便立刻上前阻止，并说他们已找到阿露典娜之泪，玛莉应已回复本性。但就在这时，奸险的表情再次出现在玛莉脸上。原来由于玛莉所中的魔咒由于时间太长，所以即使借阿典娜的力量也没法解去她身上的魔咒。这时露茜亚讲出唯一的方法，就是要罗化进入玛莉的内心，帮助她找回真正的自我。可是如果失败的话罗化便不能回来。罗化早已决定不论用什么方法都要救回玛莉，所以不需考虑便答应了。于是露茜亚便念起咒语，将罗化送到玛莉的心里。

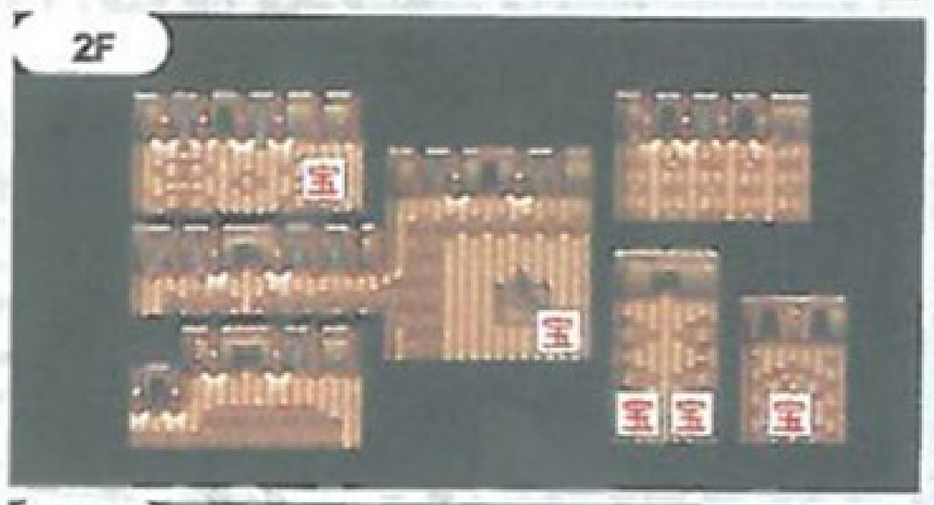


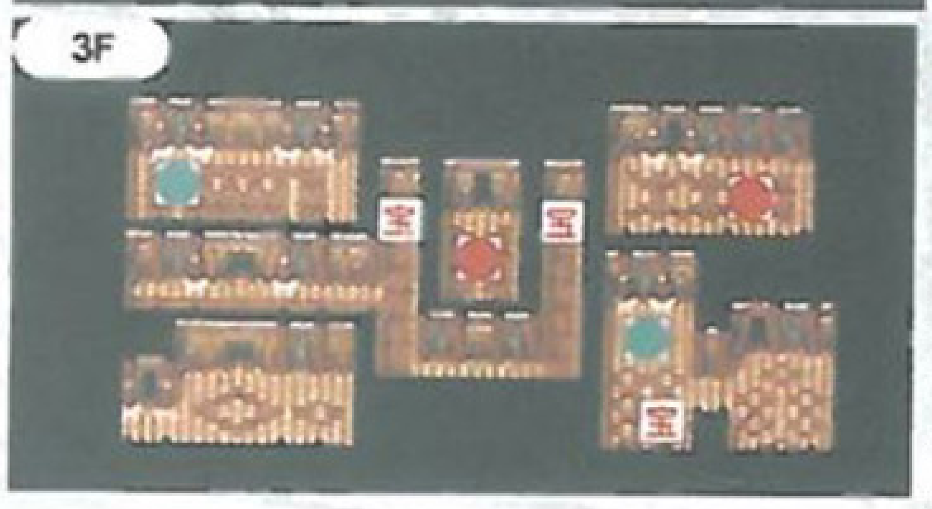
进入玛莉的内心后，罗化便四处寻找玛莉的本来意识，途中会看到一些童年时的回忆片段。之后罗化会遇到五个真假难分的玛莉，罗化要分别与她们对话。而另一面，得到尼奥加入的希罗等人，正与一只五头怪物战斗。打倒怪物后，罗化也找回玛莉的真身。两人便回到现实的世界去。二人回复知觉后，不一会尼奥在没有表明去向的情况下离去了。从玛莉手中得到赤龙之力后，各人便准备从身后的门进入赤龙之洞。而玛莉临走时说会在拿古拉路村等待罗化回来。



西里卡梅神殿







第二十一章　赤龙之洞

在赤龙之洞前的入口处，拿鲁突然出现，他到来的目的是要提点露比，叫露比明白自己是龙的身份，不可能永远都留在希罗身边，终有一日会像他以前一样要和他最好的朋友分离。说罢便消失了。这时露比并没有太留意拿鲁话中的意思。

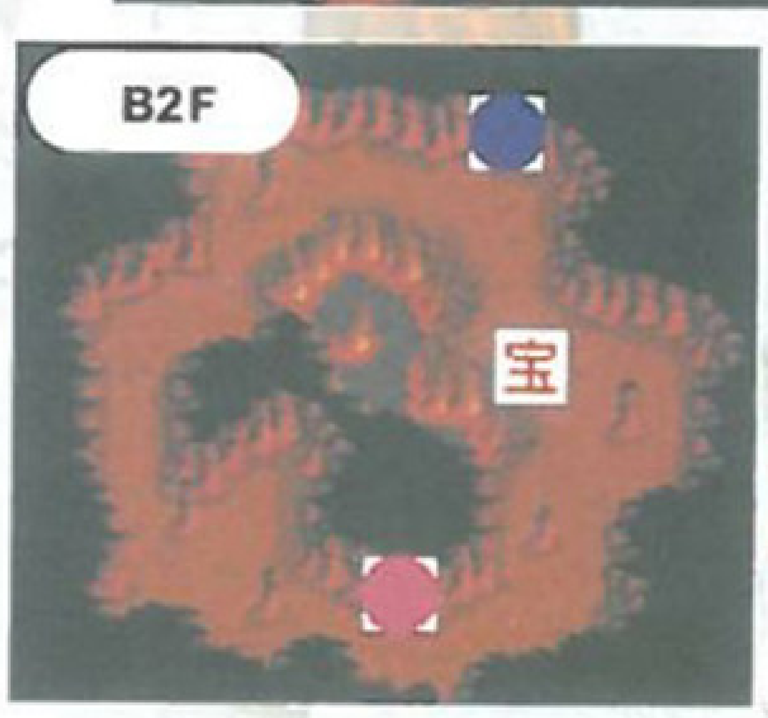
众人继续前进，在洞内会遇到大量火属性的怪物，使用冰魔法会较为有效。来到洞中最底层，和以前一样会遇到魔龙的阻碍，要打倒这条赤之魔龙并不是太困难，同样洞的尽头有一巨大水晶出现，希罗将赤龙之力投向水晶，但这次并没有任何变化。原来露比还没下定决心变回龙的身份，它不想离开从小和它一起成长的希罗。不过为了阻止佐化的复活露比还是向着巨大水晶飞去。强光闪过后巨大的赤龙露比便出现了，它把赤龙之纹章交给希罗后便立刻变回细小的体型，继续跟着希罗。露茜亚说四龙已得到解封，要立即前往圣都救出阿露典娜女神，否则佐化一旦复活了便很难对付。

回到赤龙之洞入口处时，地面突然震动起来，而且天色也转暗，露茜亚估计佐化复活之期已非常接近，便叫各人立即前往圣都。这时在圣都的假女神看见这种异像也非常震惊，她还以为佐化会责怪她不能阻止四龙复活。但佐化的声音反而说叫她不要担心，它早已等待着露茜亚带同四龙前来。到底有何用意，就连假女神也不知道。当佐化的声音消失的同时，加利安便出现。假女神命令他去对付希罗等人，加利安只说了一声知道便再次消失了。

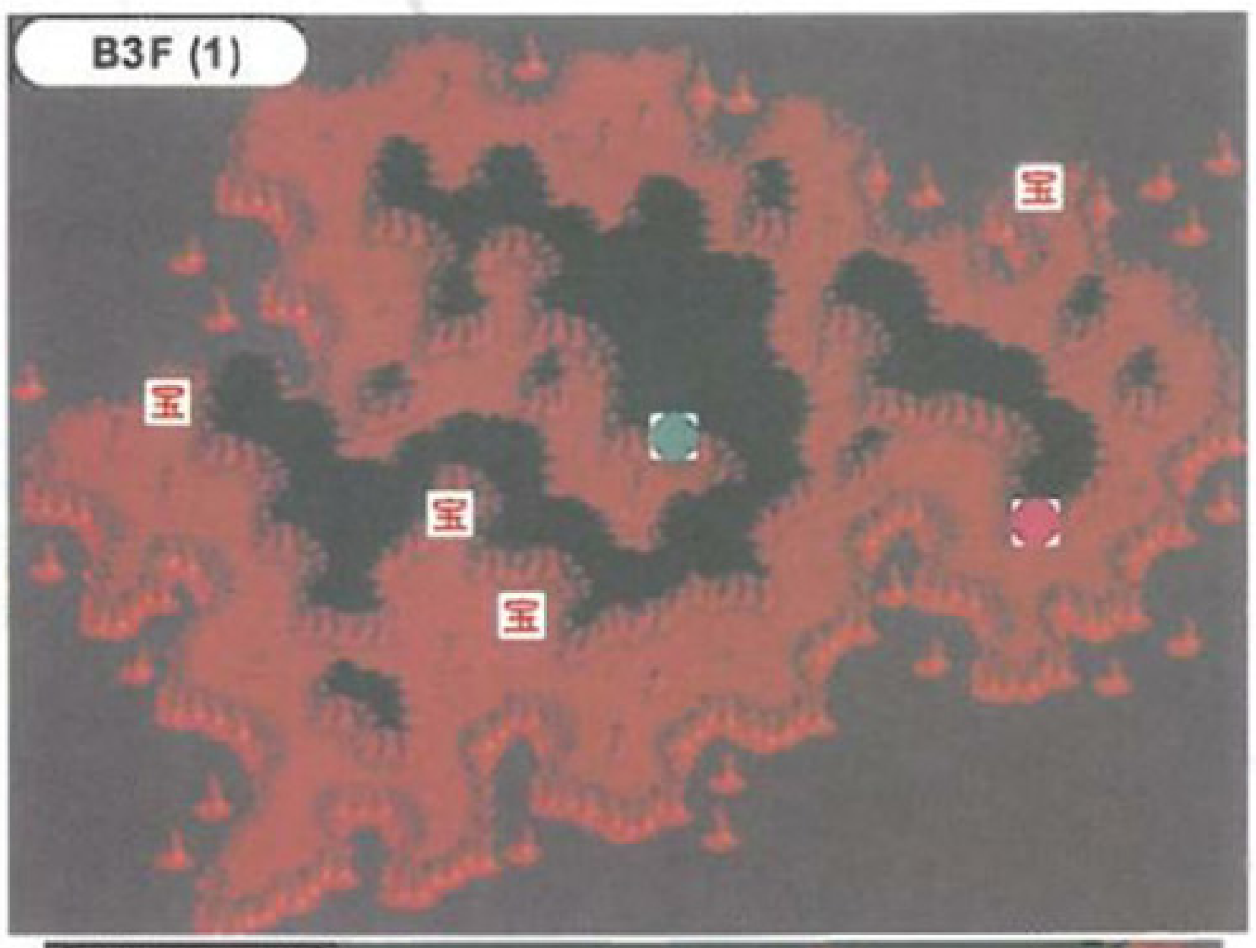


赤龙之洞











第二十二章 复活·暗黑神佐化

希罗众人向圣都比它古亚前进，途中加利安会出现阻止众人前进，但被得到四龙之力的露茜亚阻止，他没有进一步攻击，只说很有兴趣看看露茜亚怎样借助人类之力和佐化对抗，之后便消失了。

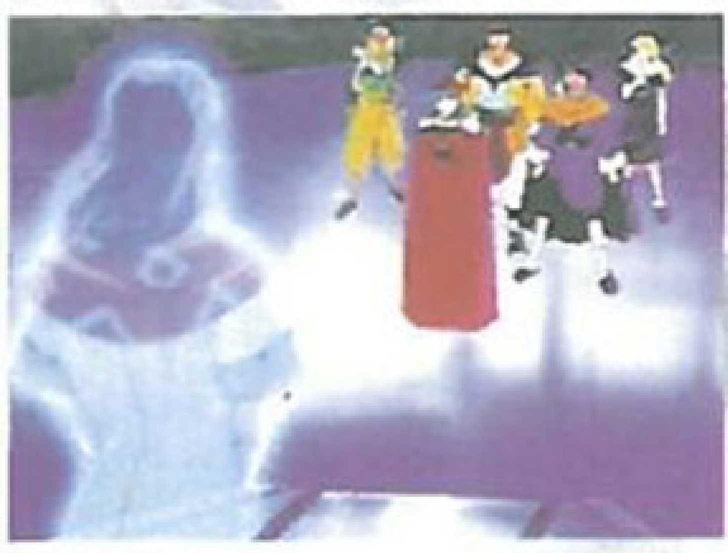


露茜亚随即呼唤四龙出来摧毁圣都四周的塔，只剩下中央的女神之塔。众人到达圣都后，发觉四处都是一些僵尸，但可以不需理会它们，继续向女神之塔进发。经过数层迷宫和不断激烈的战斗后，希罗等人来到一个房间，这时露茜亚说这个圣都其实应被称为魔道都市阿露典。当年佐化把青之星破坏后，女神阿露典娜便乘坐这艘魔道都市方舟带着人类的先祖来到LUNAR星之上。而现在这房间的装置，是用来收集LUNAR上的魔法力量再传送到青之星上，希望能让青之星回复旧观。露茜亚独自留在青之星上便是等待着青之星重生之日的来临。众人继续向着女神之塔进发。

通过魔道都市迷宫后，便来到女神之塔前，这时已没有魔法封印阻碍他们。进入塔内便遇到假女神，这时的她惊慌地向佐化求助，而佐化遵守它的承诺，给与假女神永远的青春和美貌，把她变成了一只巨大的怪物，希罗等人便跟这怪物展开一场战斗，击倒它后便可登上女神之塔。

在女神之塔上只见拿鲁不见女神阿露典娜，拿鲁这时利用台上的装置播放出一段影像。原来女神已经去世了，在影像中看到女神露娜(ルーナ)讲述她的过去。女神露娜说这世界不再需要什么女神，只要人类凭着信念便可创造出美好的世界。她希望露茜亚和希罗他们合作打倒佐化。片段结束后，露茜亚没依照女神的意见去做，反而吸取全星球上的魔法力量，决心独自对付佐化，之后便离去了。

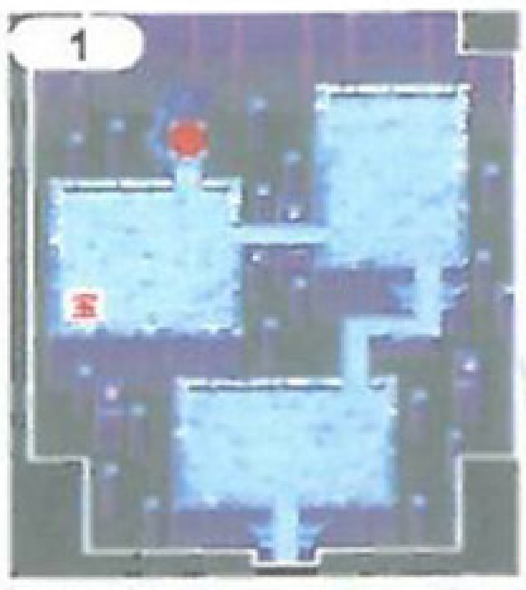
众人只好离开这里再作打算。但当离开女神之塔时发现天上出现奇怪的现象，莫非佐化已到复活之时？众人便匆匆返回龙气船驶离魔道都市。回头一看佐化果然在天上出现，而且不消一会便把整个魔道都市吞噬，之后便露出它的本来面目。这时露茜亚也在天空上出现，已拥有着阿露典娜女神力量的露茜亚是绝对能把佐化再次封印的，但这时佐化说出当时女神使出魔法将它封印才使青之星变成现在的模样，莫非露茜亚也想LUNAR变成这样。经过一番思考后，露茜亚还是决定

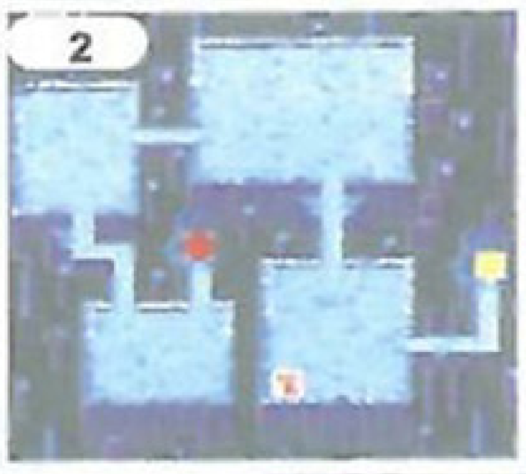


使出封印，可是有点犹豫，佐化乘着这机会向龙气船攻击，露茜亚为救回希罗等人放弃了封印，佐化便把握这时机捉住露茜亚，同时吸取了女神的力量，变成世上独一无二的神了，露茜亚在还有知觉前，使出最后的力量将希罗等人送走。

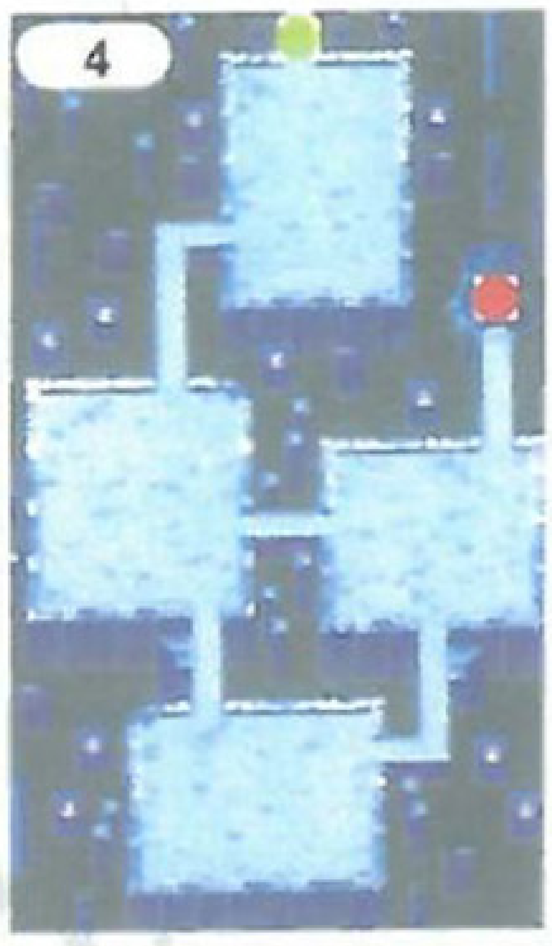


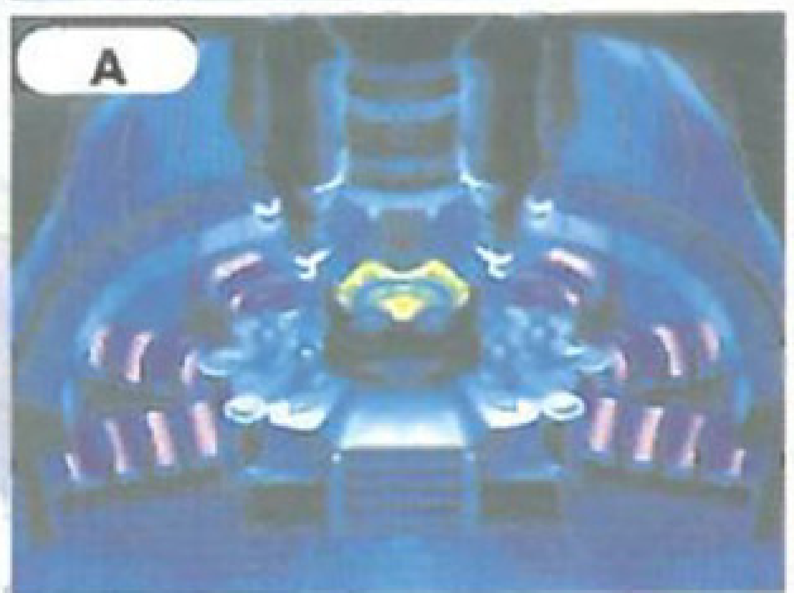
魔道都市阿露典娜

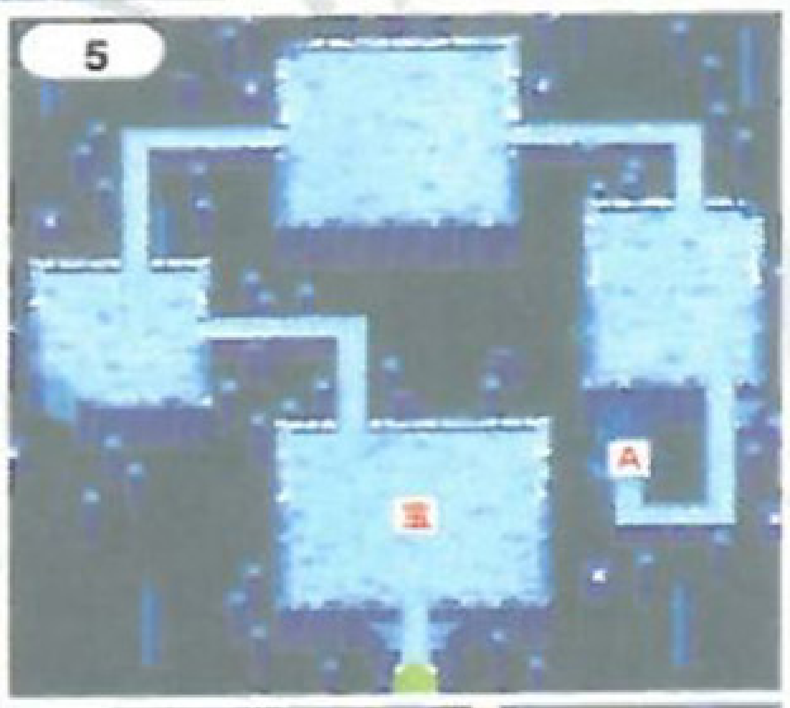


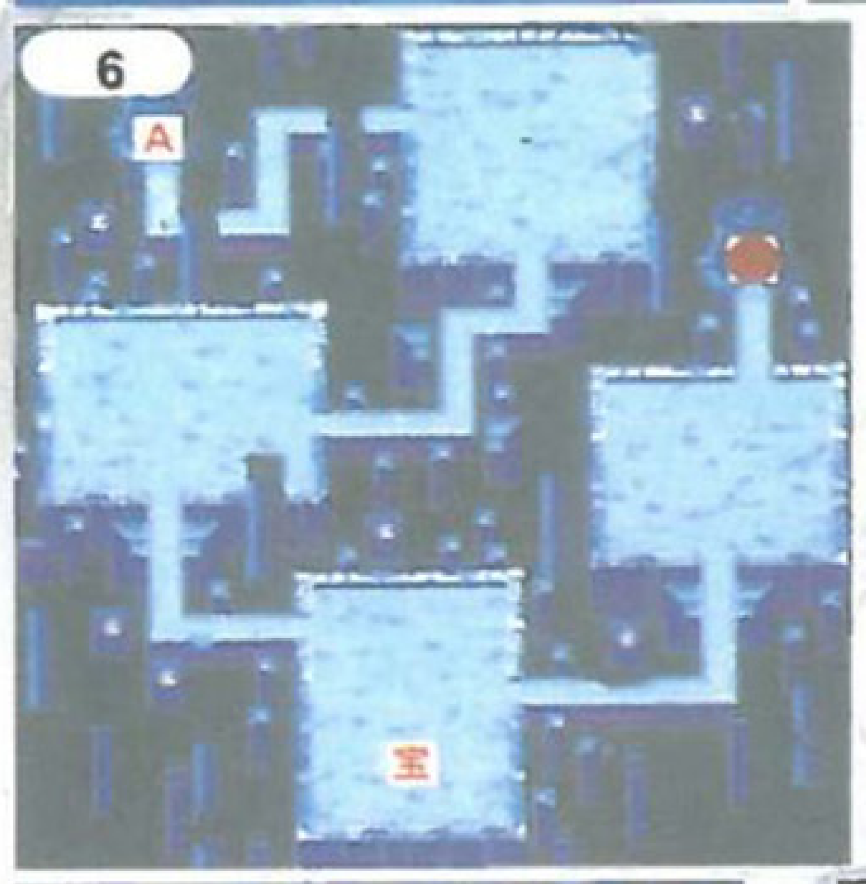


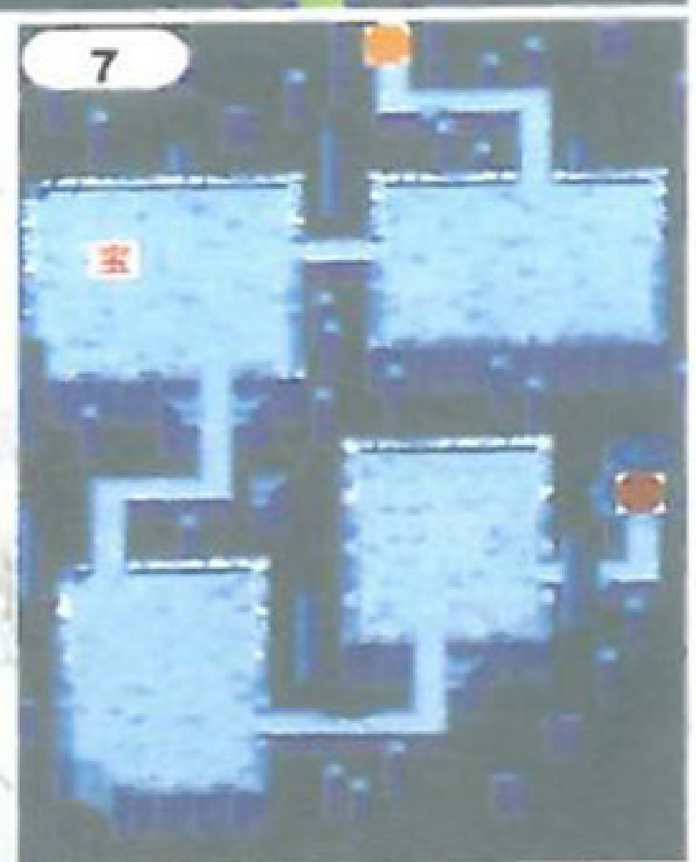


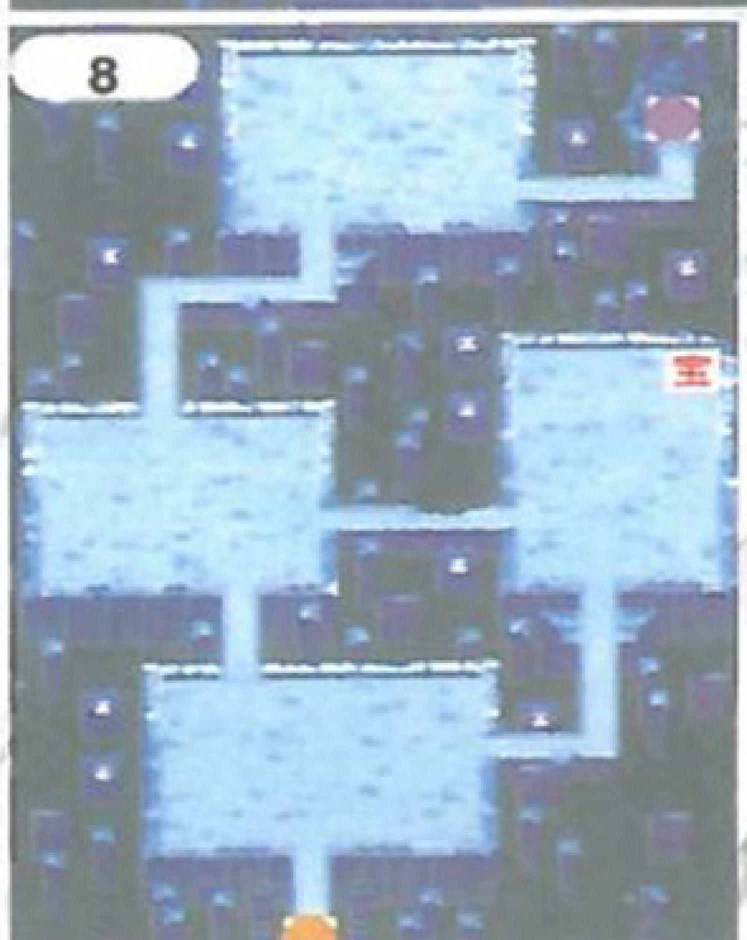


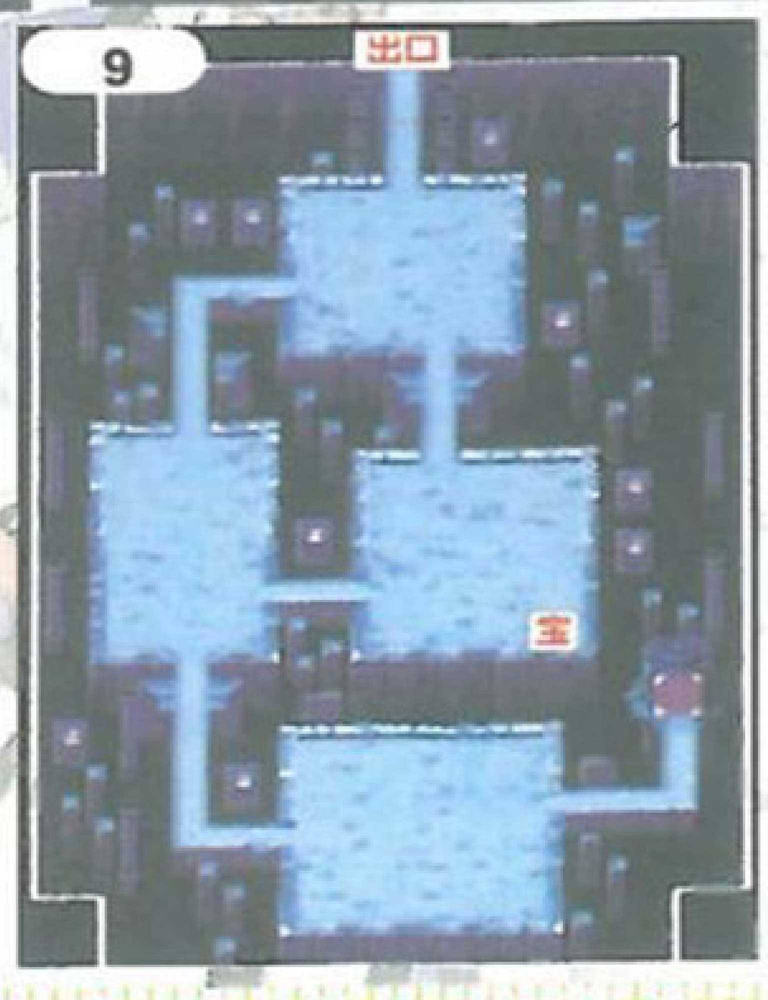












第二十三章 魔法皇帝加利安

得到露茜亚的帮助，希罗等人逃到了魔法都市维尔。希罗正一人在

魔法公会的上层沉思着，露比走来说莉美娜的妈妈找他，但先要在市内与各同伴交谈后才去。莉美娜的妈妈对希罗说在天台上有人在等他。来到天台，发觉原来是尼奥在等他。尼奥对希罗说在现在这种情况下，希望和希罗一起并肩作战，消灭已成为完全神的佐化，说罢便去准备龙气船。希罗知道大家到现在还没有放弃打倒佐化的念头，似乎只有自己还迷惘着。



就在这时，加利安突然出现，并耻笑他没有魔法便失去了信心。希罗正想单独挑战加利安时，同伴们都前来协助，希罗等人在没有魔法的情况下与加利安作战。但当加利安使出魔法后，大家始终无法抵挡。加利安继续嘲笑他们说，以他们这种力量根本无法与佐化对抗。大家听后并没有因此而灰心，反而激起了斗志。此时众人身上出现强光，魔法力量也回复了。之后再次展开战斗，这次轻易便将加利安打倒。



击败加利安后，加利安说出原来他因利用佐化的力量而复活，但现在佐化已成为完全神，他已没有利用价值，很快便会消失，这次来是为了激发希罗他们的信心。随后还把自己的魔剑交给希罗。众人出发去对付佐化。目送希罗等人离去后，加利安随着柔和的阳光消失于空气中。

第二十四章　佐化的末日



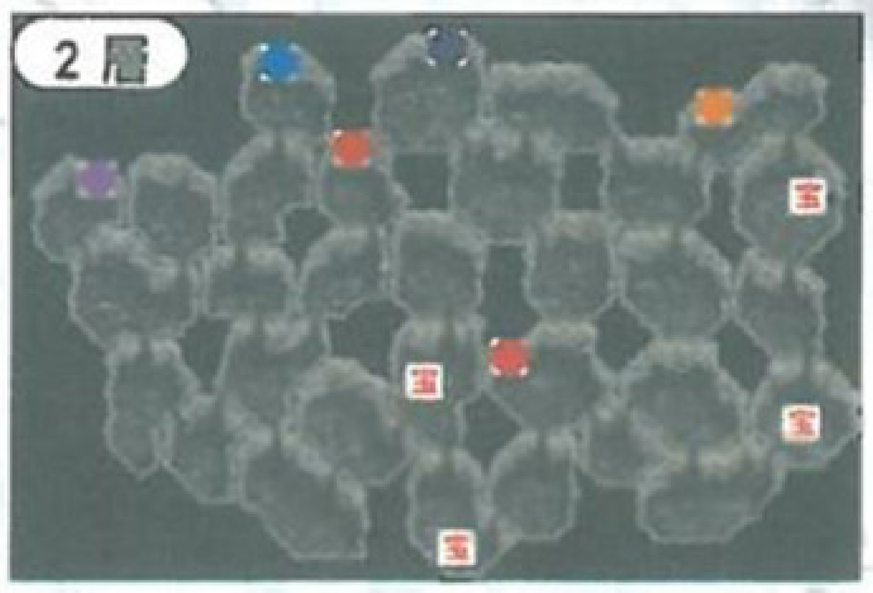
希罗众人坐着龙气船来到佐化城的前方，这时露茜亚出现在各人眼前，并且阻止希罗他们对抗佐化，因她还以为希罗众人已没有了魔法力量。当露茜亚离去后，希罗想起她那痛苦的表情，更决心要进入佐化城，消灭魔王佐化。进入城后会经过数层迷宫，有些需要利用机关才可以通过。此外还会遇到一些强劲的怪物，玩者需尽量节约MP，因一直到打倒佐化后才有回复用的女神像。

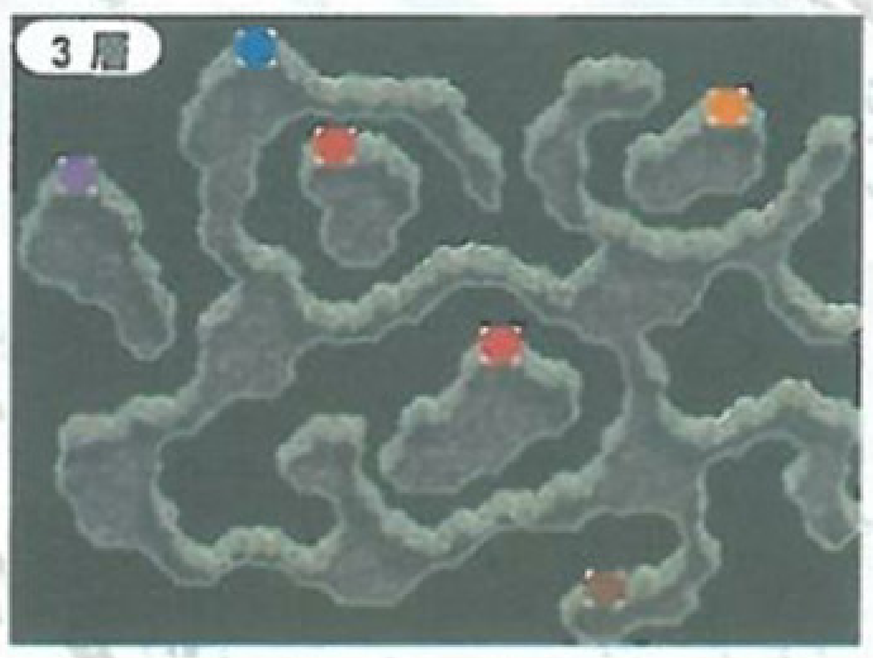


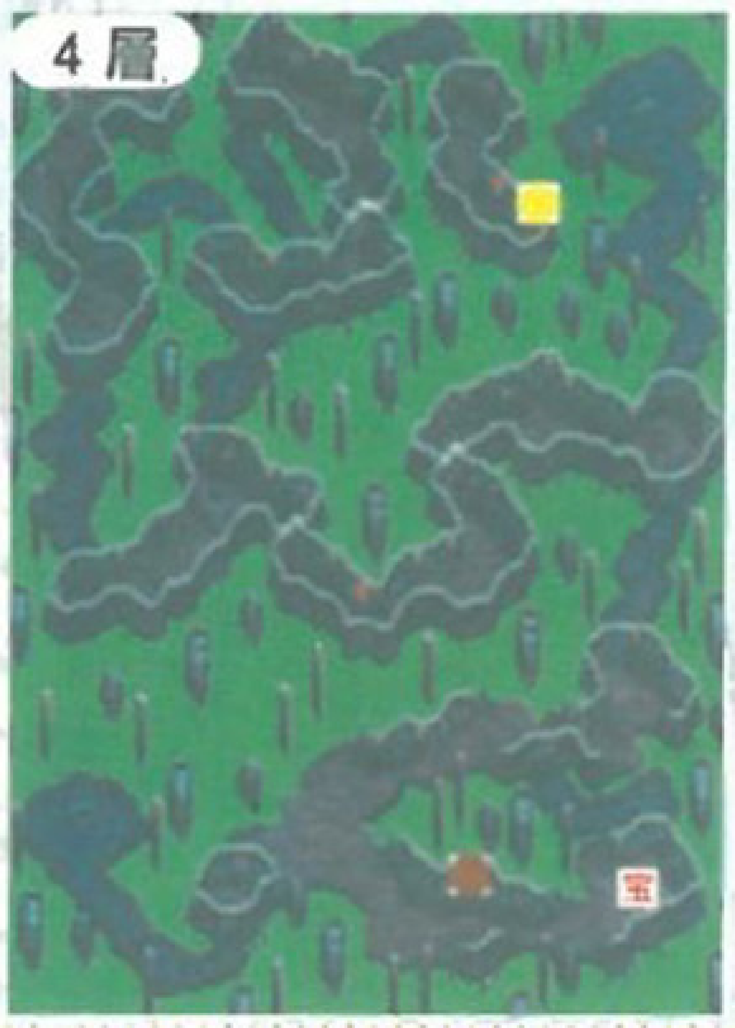
来到最上层“创世之间”后遇到佐化，最后之战便立即展开。佐化会变成三种形态，其中第二种比较难对付，而且需要时间亦较长。玩者需要使用白龙之守护才能有胜算。第三种形态时只有希罗和露茜亚两人出战，但已经相当足够。打倒佐化后，长久的冒险旅程亦已接近尾声。人类终于能以自己的力量击倒暗黑神。

佐化之城











第二十五章　新冒险的开始

消灭佐化后，众人先返回魔法都市维尔。这时也是希罗和同伴分别的时刻。罗化已决定和玛莉回故乡生活。珍则打算返回嘉年华会继续做她的舞姬工作。尼奥决定单独到世界各地冒险，莉美娜自然留在魔法工会做当主。希罗还答应拿鲁让露比到基嘉山游玩。而露茜亚答应希罗和他一起回爷爷家中生活。与各人道别后，希罗便带同露茜亚乘坐龙气船前往爷爷的家。在途中二人不断谈及将来的事，但露茜亚似乎还有一点心事烦恼着。当船驶近家前，露茜亚突然说出想到二人初次相遇的地方一趟，希罗虽然不明白她的用意，但仍答应了露茜亚的要求。



二人回到青之塔上，来到最顶层的大水晶时，露茜亚突然变回神官的打扮，这时希罗已经感觉到露茜亚的意图，但已经来不及阻止了，因为在希罗的前面出现了一道无形的力墙。露茜亚已决定返回青之星上，等待青之星回复生气的时刻，临走时只说了一句“再见，我最爱的希罗”，之后便跟随强光消失了，留下来的只有她颈上的项链。拾起颈链，希罗已作了一个决定，就是开始他的新冒险旅程---寻找前往青之星的方法，寻找他所爱的露茜亚。



SPECIAL

在游戏结束后，就会出现一个SPECIAL模式，利用这种模式可以继续未完的故事。

希罗从爷爷口中得知要前往青之星就必须先找寻两颗星之瞳。利用两颗星之瞳来打开通往青之星的星龙之塔大门，两颗星之瞳分别位于龙之遗踪和水之遗迹。希罗在开始旅程前可先找已前的同伴帮忙，而在基嘉山上，拿鲁还有特别的道具给希罗，在这模式中，还可以到一些如狮头像和飞龙之巢等之前无法进入的地方探险。还有，利用露茜亚留下的颈链，可以位置转移到这模式内曾到过的地方。到底希罗能否去到青之星与露茜亚相见，这些便由各位自己探求吧。

取得所有相片的要点

1. 在利巴村，罗化为露茜亚解咒后第二日，与村中带着婴孩的妇人交谈便可取得。
2. 与兰席姆商店出口附近的女性谈话，或者与嘉年华会中酒场附近的女性谈话后。
3. 通过试炼的迷宫后，在维尔的图书馆中，搜查右面的书架。
4. 美洛比亚城中，拿姆斯商店的中央二楼左面的箱中。
5. 与美洛比亚城中，拿姆斯商店内的爷爷多次谈话后。
6. 与转送之泉的人谈话后。
7. 与美洛比亚城中酒场内的诗人谈话后。
8. 维尔的妇人。
9. 基嘉山控室。
10. 古代遗迹的妖精。
11. 空遗场馆主。
12. 嘉年华会的商店。
13. 拿古拉路村中玛莉的家。
14. 基嘉山八楼小孩的房间。
15. 霓米斯村门的附近。
16. 维尔・波根
17. 在基嘉山牢狱中的宝箱。
18. 嘉年华会的三台马车中。
19. 最初与加利安相遇的古代遗迹的最上层未能打开的宝箱中。
20. 拿古拉路村的长老家附近。
21. 狮头像的最深层处。
22. 美洛比亚地下水路中，连接拉拿斯遗场出口的附近。

街机	SNK	ROM
	游戏类型：FIG	发售日：已发售

基本人物出招表

99'拳皇



草薙京1

必杀技

暗拂	↓↘→+A or C
胧车	→↓↘+B or D
七拾五	↓↘→+B or D.B or D
百鬼	↓↙←+P

超必杀技

大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A or C



草薙京2

必杀技

荒咬	↓↘→+A or C
九伤	《荒咬》中↓↘→+A or C
八锖	《荒咬》中→↘↓↙← A or C
砌穿	《八锖》中A or C
七濑	《九伤》/《八锖》中B or D
毒咬	↓↘→+C
罪咏	《毒咬》中→↘↓↙←+A or C
罚咏	《罪咏》中→+A or C
独乐屋	←↓↙B or D
鬼烧	→↓↘+A or C
琴月阳	→↘↓↙←+B or D

超必杀技

无式	↓↘→↓↘→+A or C



K'

必杀技

IRON TRIGGER	↓↘→+A or C
SECOND SHOOT	IRON TRIGGER中→+B
SECOND SHELL	IRON TRIGGER中→+D
CROW BITES	→↓↘+A or C
MINUTES SPIKE	↓↙←+B or D
BLACK OUT	↓↘→+B or D

超必杀技

CHAIN DRIVE	↓↘→↘↓↙←+A or C
HEAT DRIVE	↓↘→↓↘→+A or C



二阶堂红丸

必杀技

雷韧拳	↓↘→+A or C
空中雷韧拳	跳跃中↓↘→+A or C
真空片手驹	↓↙←+A or C
居合蹴	↓↘→+B or D
反动三段蹴	《居合蹴》中↓↑+B or D

超必杀技

雷光拳	↓↘→↓↘→+A or C
幻影HURRICANE	↓↘→↓↘→+B or D



MAXIMA

必杀技

M-4 VAPO R CANNON	↓↙←+A or C(可输入3次)
MAXIMA SCRAMBLE	↓↘→+A or C
M-11 DANGEROUS ARCH	近敌时←↙↓↘→+B or D

超必杀技

BUNKER BUSTER	↓↘→↘↓↙←+A or C
BAXIMA' S REVENGE	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D



矢吹真吾

必杀技

百式・鬼烧・未完成	→↓↘+A or C
百壹式・胧车・未完成	→↓↙+B or D
百拾四式・荒咬・未完成	↓↘→+A
百拾五式・毒咬・未完成	↓↘→+C
贰百拾式・琴月・未完成	→↘↓↙←+B or D
真吾超刹俺式 研	近敌时→↓↘+B or D
真吾KICK	←↙↓↘→+B or D

超必杀技

BURNING SHINGO	↓↙←↙↓↘→+A or C
外式・驱凤麟	↓↘→↓↘→+A or C



TERRY BOGARD

必杀技

POWER WAVE	↓↘→+A
ROUND WAVE	↓↘→+C
BURN KNUCKLE	↓↙←+A or C
CRACK SHOOT	↓↙←+B or D
RISING TACKLE	↓(储)↑+A or C
POWER CHARGE	←↙↓↘→+B or D
POWER DUNK	《POWER CHARGE》中→↓↘+B or D

超必杀技

POWER GEYSER	↓↙←↙→+A or C
HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→+B or D



ANDY BOGARD

必杀技

斩影拳	→+A or C	击壁背水掌	近敌时← ↓↘→+A or C
追弹拳	《斩影拳》中↓↘→+A or C	幻影不知火	跳跃中↓↘→+B or D
疾风裹拳	《斩影拳》中→+C	幻影不知火・上顿	《幻影不知火》着地后B or D
飞翔拳	↓ ←+A	幻影不知火・下顿	《幻影不知火》着地后A or C
激・飞翔拳	↓ ←+C	超必杀技	
升龙弹	→↓↘+A or C	斩影流星拳	↓↙←↙↓↘→+A or C
空破弹	← ↓↘→+B or D	超烈破弹	↓↙←↙↓↘→+B or D



不知火舞

必杀技

花蝶扇	↓↘→+A or C
必杀忍蜂	←↙↓↘→+B or D
鼯鼠之舞	跳跃中↓↙←+A or C
小夜千鸟	↓↙←+B or D
龙炎舞	《小夜千鸟》中↓↙←+A or C

超必杀技

凤凰之舞	↓↙←↓↙←+A or C
水鸟之舞	↓↘→↓↘→+A or C
超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B or D



东丈

必杀技

HURRICAN UPPER	←↙↓↘→+A or C
TIGER KICK	→↓↘+B or D
SLASH KICK	←↙↓↘→+B or D
黄金之踵	↓↙←+B or D
爆裂拳	A or C连按
爆裂FINISH	《爆裂拳》中↓↘→+A or C

超必杀技

SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A or C
爆裂HURRICAN TIGER拳	↓↘→↘↓↙←+A or C
史上最强之踵	↓↘→↓↘→+B or D



RYO SAKAZAKI

必杀技

虎煌拳	↓↘→+A or C
暂烈拳	→←→+A or C
虎咆	→↓↘+A or C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B or D
虎砲疾风拳	↓↙←+A or C
猛虎雷神刹	↓↘→+B or D

超必杀技

霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+A or C



ROBERT GARCIA

必杀技

龙击拳	←(储)→+A or C
飞燕旋风脚	←(储)→+B or D
龙斩翔	↓(储)↑+B or D
旋风连舞脚	↓(储)↑+A or C

超必杀技

霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
无影旋风十段脚	↓↘→↓↘→+B or D



TAKUMA SAKAZAKI

必杀技

虎煌拳	↓↘→+A or C
暂烈拳	→←→+A or C
翔乱脚	→↘↓↙←+B or D
飞燕疾风脚	↙(储)→+B or D
猛虎无赖岩	↓↙←+A or C
霸王至高拳	→←↙↓↘→+A or C
三战之型	↓↓+A or C

超必杀技

真・鬼神击	↓↘→↓↘→+A or C
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C



YURI SAKAZAKI

必杀技

虎煌拳	↓↘→+A or C
雷煌拳	↓↘→+B or D
飞燕疾风拳	↓↙←+A or C
飞燕疾风脚	↓↙←+B or D
空牙	→↓↘+A or C
里空牙	着《空牙》中→↓↘+A or C
百列拳	→↘↓↙←→+B or D

超必杀技

天鬼斩空牙	↓↘→↓↘→+A or C
飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B or D
飞燕烈孔	↓↘→↓↘→+B or D

LEONA



必杀技	
MOON SLASHER	↓(蓄)↑ + A or C
GRAND SABER	←(蓄)→ + B or D
GLIDING BUSTER	在《GLIDING BUSTER》中→ + D
X-CALIBER	跳跃中↓↙← + A or C
BALTIC LAUNCHER	←(蓄)→ + A or C
EAR RING	↓↙← + B or D
超必杀技	
V-SLASHER	跳跃中↓↘→↘↓↙← + A or C
REBEL SPARK	↓↙←↙↓ → + B or D
GRATEFUL DECEASED	↓↘→↓↘→ + A or C

RALF



CLARK



必杀技	
GATLING ATTACK	←(蓄)→ + A or C
NAPALM STRETCH	→↓↘ + A or C
FRANKENSTEINER	→↓↘ + B or D
MOUNT TACKLE	←↙↓↘→ + A or C
ROLLING CRADLE	《MOUNT TACKLE》中↓↘→ + A or C
SUPER ARGENTINA BACKBREAKER	近敌时←↙↓↘→ + B or D
FLASHING ELBOW	指令投中↓ ↘→ + A or C
超必杀技	
ULTRA ARGENTINA BACKBREAKER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙← + A or C
RUNNING THREE	←↙↓↘→←↙↓↘→ + B or D

WHIP



必杀技			
VUL CAN PUNCH	A or C连按	RALF TACKLE	→↘↓↙← + B or D
GATLING ATTACK	←(蓄)→ + A or C	**超必杀技**	
SUPER ARGENTINA BACKBREAKER	近敌时←↙↓↘→ + B or D	BARIBARIVULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙← + A or C
急降下爆弹Punch	↓(蓄)↑ + A or C	GALACTICA PHANTOM	↓↘→↓↘→ + A or C
急降下爆弹Punch(空中)	跳跃中↓↘→ + A or C	骑乘VULCAN PUNCH	↓↙←↙↓↘→ + B or D

必杀技	
BOMMERANG SHOT	←↙↓↘→ + A or C
ASSASIN STRIKE	→↓↘ + A or B or C or D
STRINGS SHOT	→↘↓↙← + A or B or C
HOOK SHOT	跳跃中→↓↙ + A or C
超必杀技	
SONIC SLAUGHTER	↓↙←↙↓↘→ + A or C

必杀技	
PSYCHO BALL	↓↙← + A(空中可)
PSYCHO REFLECTOR	↓↙← + B
PHOENIX ARROW(FRONT)	↓↙← + C(空中可)
PHOENIX ARROW	↓↙← + D
AIR PSYCHO BALL (DOWN FORWARD)	跳跃中↓↘→ + B
AIR PHOENIX ARROW(REFLECT)	跳跃中↓↘→ + D
PSYCHO BALL (REFLECT)	↓↘→ + A or B
PHOENIX ARROW(REFLECT)	↓↘→ + C or D
超必杀技	
SHINING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙← + B or D
MAX PSYCHO BALL ATTACK1	↓↘→↓↘→ + B or D
MAX PSYCHO BALL ATTACK2	↓↙←↓↙← + A or C

必杀技	
瓢箪击	↓↙← + A or C
柳燐蓬莱	→↓↘ + A or C
醉管巷翁	↓↓ + A or C
蟒果 血	《醉管巷翁》中← + A or C
望月醉	↓↓ + B or D
龙蛇反撞	《望月醉》中↑ + B
转身反撞	《望月醉》中↑ + D
回转的空突拳	←↙↓↘→ + B or D
醉杯酒	↓↘→ + A or C
轰栏炎炮普通版	《醉杯酒》中↓↘→ + A or C
轰炎炮集普通版	《醉杯酒》中→↓↘ + A or C
超必杀技	
轰栏炎炮	↓↘→↓↘→ + A or C
爆燐龙	↓↘→↘↓↙← + A or C

椎拳崇



麻宫雅典娜



包



必杀技	
PSYCHOBALL ATTACK	↓↙← + A or C
PHOENIX ARROW	跳跃中↓↙← + A or C
PSYCHO SWORD	→↓↘ + A or C(空中可)
PSYCHIC TELEPORT	↓↘→ + B or D
PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙← + B
V PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙← + D
PSYCHO SHOOT	←↙↓↘→ + A or C
超必杀技	
SHINING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙← + A or C(空中可)
CRYSTAL SHOOT	《S.C.B》中↓↙← + A or C
PHOENIX FANG ARROW	跳跃中↓↘→↓↘→ + B or D

镇元斋



必杀技	
龙顎碎	→↓↙ + B or D
龙连牙・地龙	←↙↓↘→ + A
龙连牙・天龙	←↙↓↘→ + C
龙爪击	空中↓↙← + A or C
龙连	接近中→↓↘ + A or C
箭疾步	↓↙← + A or C
超必杀技	
超龙连拳	↓↘→↓↘→ + A or C
神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙← + B
神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙← + D

必杀技	
VENOM STRIKE	↓↘→ + B
DOUBLE STRIKE	↓↘→ + D
TORNADO KICK	→↘↓↙← + B or D
SURPRISE ROSE	→↓↘ + A or C
TRAP SHOT	→↓↘ + B or D
MIRAGE KICK	→↘↓↙← + A or C
MIRAGE DANCE	近敌时←↙↓↘→ + A or C
超必杀技	
SILENT FLASH	↓↙←↓↙← + B or D
ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙← + B or D

藤堂香澄





必杀技	
重当	↓↘→ + A or C(空中可)
白山桃	↓↙← + B or D
天身无投	←↙↓↘→ + B
杀掌腕擒	←↙↓↘→ + D
龙卷枪打	近敌时→↘↓↙← + A or C
超必杀技	
超重当	↓↘→↓↘→ + B or D

李香绯



必杀技	
SPIN FALL	↓↘→ + A or C
M.SPIDER	《SPINFALL》中↓↘→ + A or C
STRAIGHT SLICER	←(蓄)→ + B or D
CRAB CLUTCH	STRAIGHT SLICER中↓↘→ + B or D
VERTICAL ARROW	→↓↘ + B or D
M.SNATCHER	《VERTICAL ARROW》中→↓↘ + B or D
M.REVERSE FACE LOCK	↓↙← + B
M.HEAD BUSTER	↓↙← + D
REAL COUNTER	↓↙← + A or C
REAL BACKDROP	《REAL COUNTER》中←↙↓↘→ + A or C
超必杀技	
M.TYPHOON	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙← + B or D
M.SPLASH ROSE	↓↘→↘↓↙← + A or C
M.DYNAMITE SWING	↓↘→↓↘→ + B or D

必杀技	
那梦破	↓↘→ + A or C
闪里肘皇	↓↘→ + B
闪里肘皇・贯空	《闪里肘皇》中↓↘→ + B
闪里肘皇・心碎把	↓↘→ + D
天崩山	→↓↘ + B or D
咏酒	↓↙← + A or C
超必杀技	
大铁人	↓↘→↘↓↙← + B or D
真心牙	→↘↓↙←→↘↓↙← + A or C
超白龙	↓↘→↓↘→ + A or C

KING



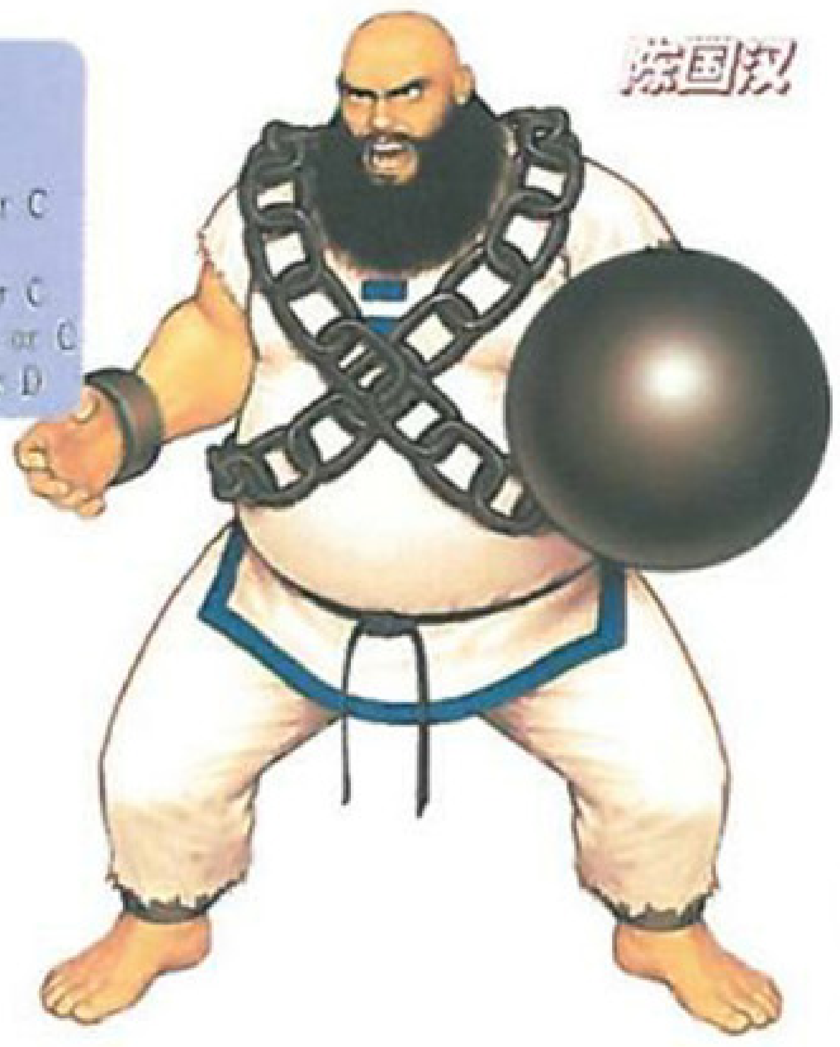
BLUE MARY

金家藩



必杀技	
铁球粉碎击	←(蓄)→ + A or C
铁球大回转	A or C连按
大破坏投	→↘↓↙←→ + A or C
超必杀技	
铁球大压杀	↓↘→↓↘→ + A or C
铁球大暴走	↓↘→↘↓↙← + A or C
铁球大扑杀	↓↘→↓↘→ + B or D

陈国汉



必杀技	
龙卷疾风斩	↓(蓄)↑ + A or C
飞翔空裂斩	↓(蓄)↑ + B or D
旋风飞燕刺突	←(蓄)→ + A or C
方向转换	《飞翔空裂斩》/《旋风飞燕刺突》中方向 + B or D
飞翔脚	跳跃中↓↘→ + B or D
超必杀技	
真！超绝龙卷真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙← + A or C
凤凰脚	↓↘→↘↓↙← + B or D

必杀技	
飞燕斩	↓(蓄)↑ + B or D
天升斩	在《飞燕斩》中↓ + B or D
半月斩	↓↙← + B or D
飞翔脚	跳跃中↓↘→ + B or D
霸气脚	↓↓ + B or D
流星落	←(蓄)→ + B or D
超必杀技	
凤凰飞天脚	↓↘→↓↘→ + B or D
凤凰脚	↓↙←↙→ + B or D(空中可)

蔡宝奇



JHUN HOON



必杀技	
满月斩	↓↙← + B or D
练气击	↓↙← + A or C
空砂尘	↓(蓄)↑ + A or C
鹤翼阵	↓↓ + A
猛虎阵	↓↓ + B
超必杀技	
凤凰天舞脚	空中↓↘→↓↘→ + B or D





PS	RPG	对应震动手柄
	角川书店	发售日：已发售　备注：1人玩

游戏系统介绍

由于这个游戏的系统与普通RPG有些不同,略显复杂,因此我会在这里为大家做个简单的介绍,使各位能比较容易上手。

战斗指令

战斗开始

利用“作战”设定各人的行动后战斗就会开始，而且角色们会不断循环所设定的行动。若玩家想中途变更战略,按×键就能停止。



作战

这个指令可以设定角色们的行动，里面又分为多项选择。



A.行动设定

这一指令又细分为6项，主要是决定角色的行动。

1.攻击

攻击对象选好后，角色就会作出一般物理攻击。

2.ペルソナ

使用PERSONA作攻击，主要是各种魔法和必杀技。



3.アイテム

使用各种道具。

4.P-チェンジ

在同一角色拥有一张以上PERSONA卡时，就可用这个指令来交换。

5.ステータス

观看角色们现在的资料。

6.防御

作出防御姿态，以减少被攻击同时受到的伤害，是较少用的指令。

B.行动顺序变更

一般情况，战斗都会按电脑顺序来展开攻击，但玩家亦可利用此项来自行决定。留意，若将速度慢的角色设定为第一个开始行动时，速度较高的角色都会等他行动后才开始行动，那就有可能会是所有速度比第一角色高的恶魔先行动了。

C.合体魔法

选择合体魔法的发动条件，又分为“自动”、“待机”和“不可”三项。

D.战斗モード

这里分为两项，主要和“战斗开始”一项有关。是战斗游戏刚开始时的设定，当战斗开始后就会不断循环所设定的行动，则是以手动形式，在每一回合结束时都会重新回到指令选择画面。

コンタクト

与敌方恶魔进行交涉。

アナライズ

观看敌方恶魔的属性和它使用的魔法。

退却

逃跑，如果失败就会被敌人攻击。

合体魔法

合体魔法是指由两位PERSONA一同使用特定的魔法。要发动合体魔法必须要符合某种条件，例如所有角色当时降魔的PERSONA组合，所学得的魔法的属性和必杀技内容等。基本上平时是无法发动的，但当玩家在选择了两个以上角色使用PERSONA时，就有可能发动。例如其中一位PERSONA使用“火炎系魔法”，



另一PERSONAS使用必杀技“一文字斩”时，就会变成合体魔法“真.火炎击”。

与恶魔交涉

在玩女神异闻系列时，仅仅单纯的将敌人打倒是无法享受到其中的乐趣的。玩家可以在战斗中和各种恶魔交涉，这也是本作受欢迎的



一个原因。和恶魔交涉，主要目的四个：

1.与该恶魔达成“契约”。

2.取得“塔罗牌”。

3.取得各种情报。

4.取得各种道具和金钱。

交涉的人数

在战斗中选择指令后，还要决定由谁来和恶魔交涉。虽然一个同伴也可进行交涉，但说服力较低，容易引起恶魔生气。当二人一同进行交涉时，恶魔的反应已明显不同，首先它会



看看这二人在说什么，通常都会提起它的兴趣，玩家只要因应它的反应再回答问题就行。不过二人一同交涉的时候，也要考虑那二人日常的关系，如果他们平常的关系不好的话，二人就会吵起来，结果变成了只有一人进行交涉。

恶魔的各种反应

和前作一样，在交涉的时候，恶魔会出现各种反应，这次以恶魔身上的四种色光表现它们的心情。绿色代表高兴，黄色是提起了它的好



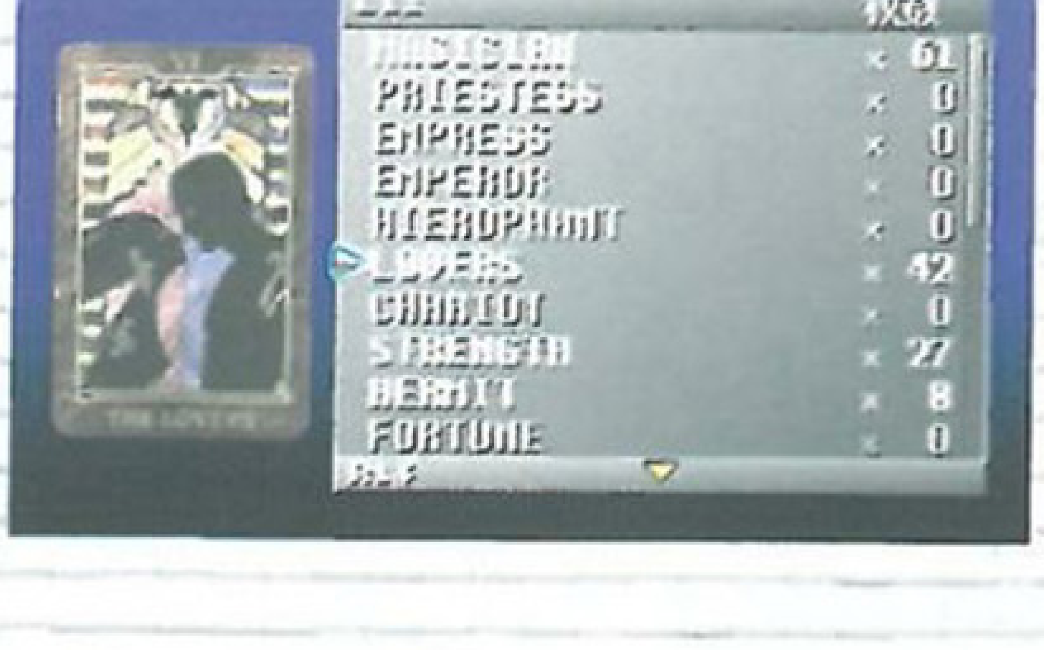
奇心，蓝色表示害怕，红色则是生气。当它们生气到一定程度就会作出攻击，而玩家在受到攻击时，同一场战斗内是无法再与此类恶魔进行交涉。

达成契约

当恶魔的心情显示为绿色时，就有可能与它达成契约，达成了契约的恶魔身下会有三颗蓝色星星作为记号。成功的话，在往后的战斗中碰到它时，就可以用交涉的指令和它谈话，在此除了可以得到道具、宝物外，还可以听到很多有用的情报，不过若玩家在达成契约后激怒了它，还是有可能解除契约的。要注意，和恶魔达成契约后的角色，会受到LEVEL UP的限制。

关于塔罗牌

塔罗牌是占卜用的，里面分别有大阿克那



和小阿克那，但本游戏只采用了大阿克那共22张。阿克那是召唤PERSONA时必要的卡片，若想召唤新的PERSONA，事前就必须收集更多塔罗牌，因为没有指定数量的塔罗牌是无法造出新的PERSONA卡的；基本上，数量多就能造出等级高的PERSONA卡。有时玩家也可从恶魔手中取得塔罗牌，但那张塔罗牌必定是和该恶魔同属的，也就是只能造出和那只恶魔相同种族的PERSONA卡；还有一点，恶魔的等级越高，它拥有的塔罗牌数量就越多；换言之，如想造出等级较高的PERSONA卡，就要经常和等级高的敌方恶魔进行交涉，但玩家别忘了，在召唤PERSONA时，它的等级会受到角色的等级所限。

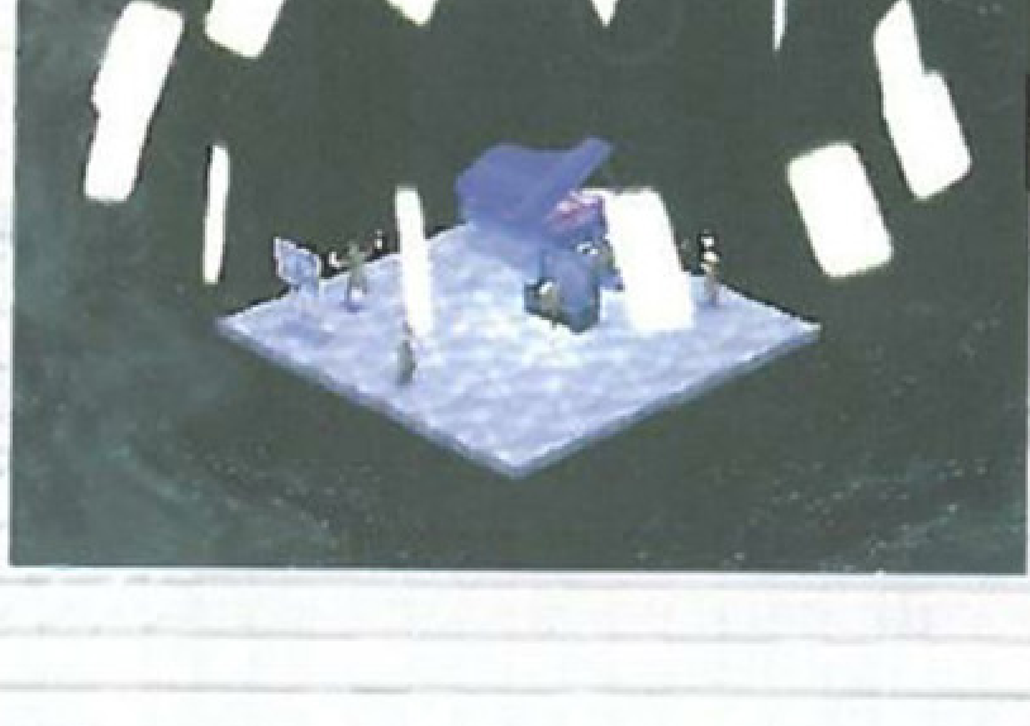
第22张塔罗牌

在塔罗牌的目录中，最后一张塔罗牌名叫"FREE TAROT"，那张牌没有特定的属性，而且也无法单独使用。取得这张牌后要先到横町最左下方的店里找恶魔画师，他就可以为玩家在"FREE TAROT"上画上需要的画，成为其他属性的牌。当玩家在进行一些必须多枚数塔罗牌才能进行的事项，如召唤PERSONA等行动时，这张牌就可以被当作"百搭牌"使用。虽然在一般恶魔身上也有这张牌，但只有达成了契约的恶魔才会有，而且就算达成了契约，玩家仍要花一番唇舌才能得到它。



如何召唤PERSONA?

召唤PERSONA必须有PERSONA卡。游戏刚开始时每位角色都有一张PERSONA卡，即召唤一位PERSONA。当游戏中取得新的塔罗牌后，就可以到平坂区的横町去，到画面上最左下方的店里找名叫イゴール的召唤师，请他造出新的PERSONA卡(召唤)，不过成功后还要再选择指令"入れ替え，归还"，才能使用新的PERSONA卡，这种装备PERSONA卡的

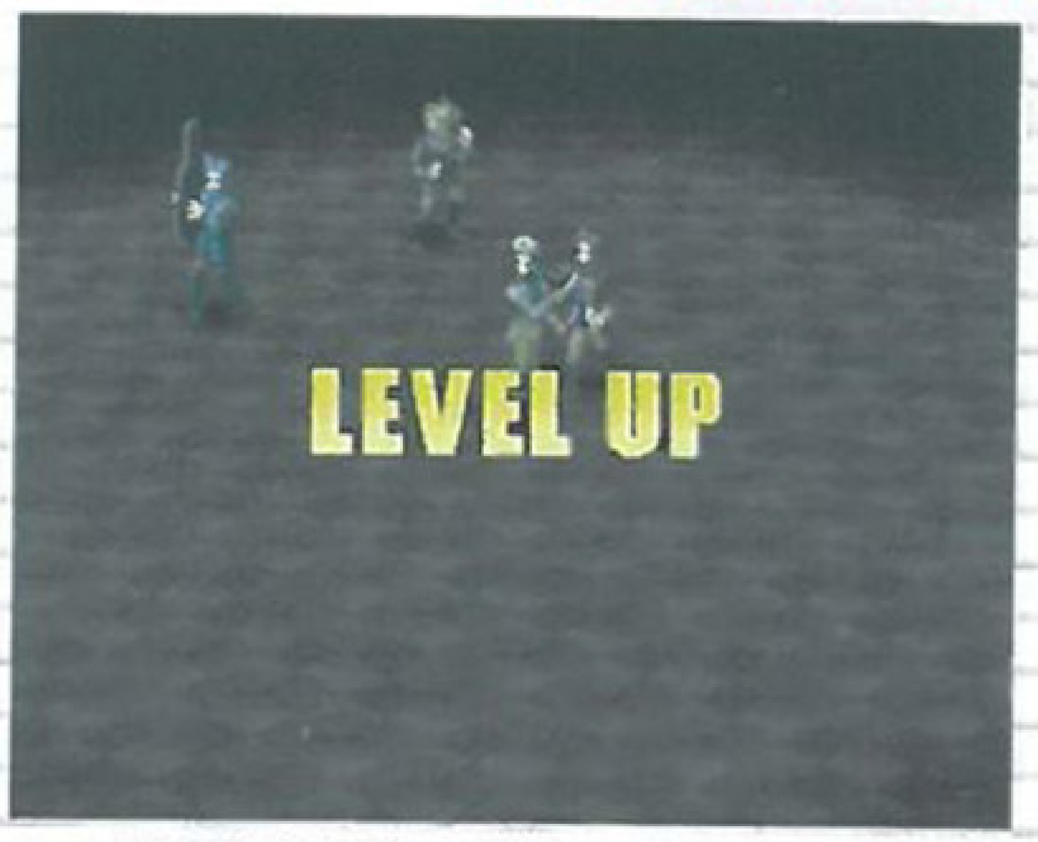


方法被称做"降魔"。游戏中期，每个角色可同时召唤多只PERSONA卡。PERSONA卡和塔罗牌最不同的地方是，塔罗牌只要使用后就会减去，但PERSONA卡内有恶魔栖息，使用得越多，里面的恶魔就会成长的越快。

PERSONA的相性

PERSONA被召唤出来后就会施放魔法或必杀技，这些技能会消耗使用者的SP，但如果它和使用者的相性合得来的话，消耗的SP就会减少，不过在画面上不会显示彼此的相性，唯一方法就是在选择画面内先看看各PERSONA所消耗的SP是多少，（先选アナライズ，再选ペルソナ）然后试着召唤它，并在选择画面里选：个人データ，再选择召唤了它的角色，看看消费SP是否比原来的少。想使PERSONA的RANK UP快速提升，配合相性是必须的。

LEVEL UP&RANK UP

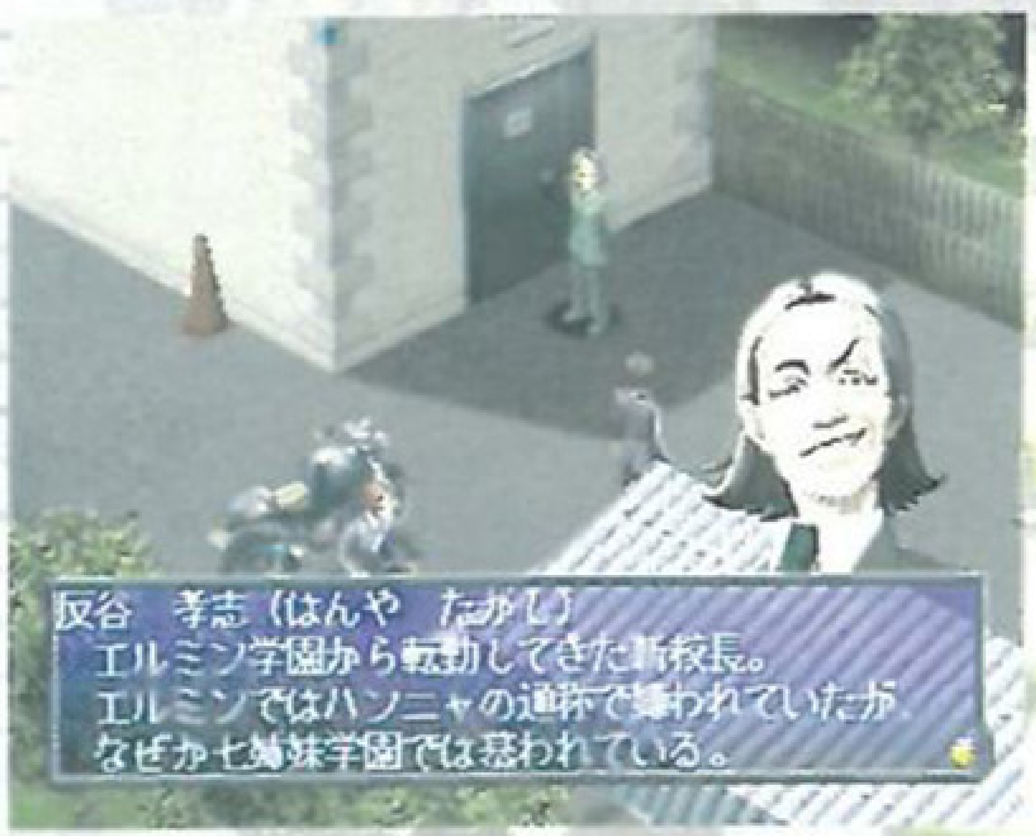


只要在战斗时取得的经验值达到一定数值时，每位同伴也会LEVEL UP。LEVEL UP时，电脑会分发一些点数让玩家自行选择增加哪一项能力值，不过自行分配点数只限于男主角一人，而其余的角色在分配点数时，都是由电脑决定的。此外，角色在LEVEL UP时，会受到降魔中PERSONA影响而增加了BONUS POINT，但加在哪一能力值上则是固定的，玩家可到PERSONA卡的画面内查看。人类同伴是LEVEL UP，而PERSONA就是RANK UP。当某一PERSONA被使用的次数(使用次数是指战斗时的出现次数)达至一定数目时，它就会RANK UP。RANK UP最主要是增加可使用的魔法和必杀技的种类，但它的各种能力值也会起变化，更会直接影响使用者的能力值。若PERSONA经常发动合体魔法，则有可能一次提升两个RANK，当你想特意提升某一PERSONA时，这是最快的方法。每位PERSONA最高可提升8个RANK，满了后就可进行"归还"，PERSONA将会变化成珍贵的道具。

游戏流程攻略

七姐妹学园

在停车场中，主角正在检查他那台出了毛病的电单车，这时有两名学生上前和主角交谈，突然间主角面色变白，全身发冷，并听到了一个神秘的声音，这时学园的新校长反谷孝志忽然出现，那两名学生见到他后很快就溜走了，之后玩者就可以自行设定主角的名称，而以下文章称主角为周防达哉。校长离开后，有一名学



生到来对主角说牙子老师正在找他，然后在停车场中得知牙子老师在2楼里，之后从楼里各处的学生口中得知她曾经先后在2楼、3楼和中庭里出现过，而中庭里的村真孜老师说牙子老师不在这里，最后在停车场中找到她，原来她是为了周防的前途问题而找他。在谈话中，莉莎到来说要周防帮忙，并将一封信交给周防，信的内容说一名女孩被他们捉去，要周防到スマル.プリズン去。



在スマル.プリズン内，一名七姐妹学生华小路雅为了调查在校中流传的“被诅咒的纹章”的事情而到这里找三科荣吉，在谈话中周防赶到现场。三科荣吉使出特殊能力PERSONA向他们攻击，不过这同时也引发了莉莎和周防身上的PERSONA。这时三人被传进了到一个特殊的空间，而一名名为フイレモン的人告诉他们现在这座城市受到了威胁。

在三人正在怀疑刚才的是梦境还是现实时，莉莎提议唤出JOKER来问他这件事件的真假。JOKER出现后，吸走了荣吉三名同伴的梦想，将他们变成了影子人，并想把莉莎也变为影子人。最后周防、荣吉和莉莎一起唤出PERSONA向JOKER攻击，可惜就是集合了三人的力量也打不过他。这时JOKER发现周防和一般人不同，最后他留下了一朵花并告诉周防他以后会再派怪物来对付他，然后就离开了。为了调查这件事情，华小路雅建议他们去横丁里的ラメン屋探听消息。

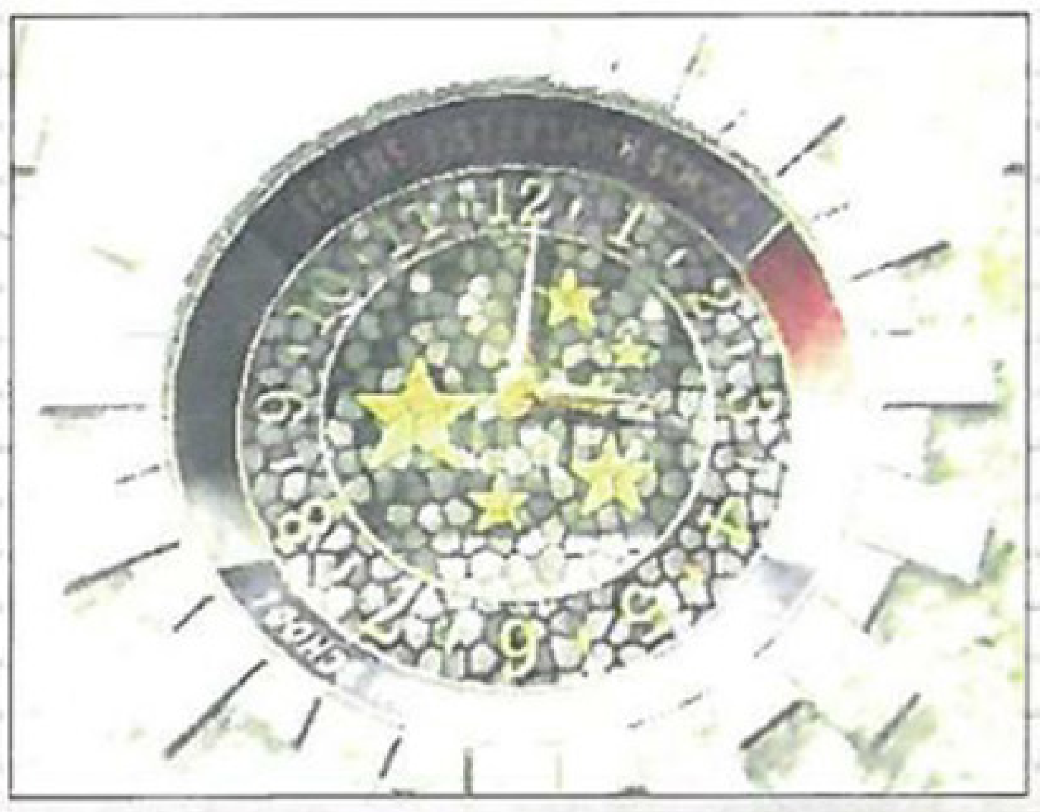
葛叶探侦事务所

到达横丁之后，首先进入ラーメン里，在这里会遇到一个在葛叶探侦事务所工作的人，在交谈时他说在这店里的老板娘从前是一名间谍。之后周防来到一所名为葛叶探侦所事务所里，向所长问有关武器贩卖的消息和有关JOKER的事，但所长只他说接受一般侦查的工作，然后就让所长调查有关ラメン的老板娘。然后再进入ラメン和老板娘谈话，就能从她那里购买武器，这时华小路雅进来告诉周防说发现校长和JOKER一起，而且正向着学校去。



七姐妹学园

离开横丁进入地图画面，选择莲华台，然后向学校出发。回到校园时，校内的大钟突然响起，而其他学生立刻惊慌起来，原来在大钟楼里曾经死了一名老师，而在那名老师临死前曾说如果这个大钟从新开始转动时，就会带来灾难，然后在场的一名女学生的面容忽然毁损。周防为了阻止这种恶性事件继续发生，立刻进入楼内寻找校长。



战斗

进入学校后，在移动时就会遇上敌人，这时可以使用各种指令来说服敌人，这样做除了可以避免战斗外，还可以获得不同种类的物品，其



中中包括金钱或塔罗卡等。在战斗时，建议不停使用PERSONA，因为PERSONA不但威力大，而且还可以在战斗时提升等级，当它升到一定RANK MARK时，就能使用更多种类的魔法。另外，由于在行走时会回复SP值，所以不用担心魔法会用尽。此外只有在走廊上才会遇到敌人，因此只要进入房间，就可以避免和敌人战斗。

校长室

在校长室内和三名学生谈话，得得他们也是来找寻校长，不过却找不到。在学生离开后，有两名少女进入校长室。她们分别是在杂志社的天野舞耶和摄影师黛雪野，而她们说是在调查七姐妹学园的奇异事件，这时有两名敌人从冲入校长室，而天野舞耶和黛雪野居然也召唤出了PERSONA来迎战，战胜后，她们说除了调查七姐妹和JOKER的事外，还要调查为何会



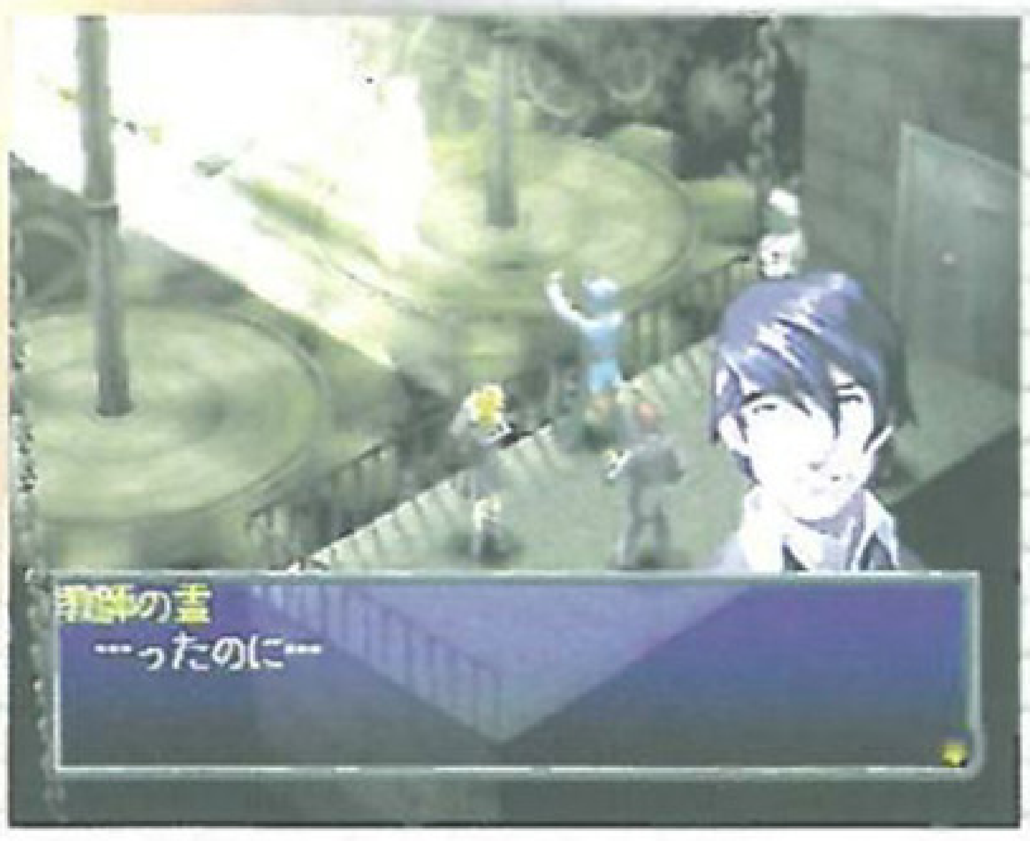
有PERSONA的力量，但天野舞耶说现在应先解除学校的诅咒，而解咒的方法是破坏所有学校的徽章。而徽章分别在3-B、3-D、2-C、2-B、1-A、1-C、1-D，最后到教员室里破坏三个图案，可诅咒仍未解除。不过在这时莉莎想起还有一个在钟楼上的徽章还未被打破，不过进入钟楼的锁匙却不见了。和教员室的老师交谈后得知它可能在校务员室内。

校务员室

进入校务员室后和校工交谈，得知他们也忘记了锁匙的所在。不过只要四处搜搜然后和所有同伴交谈后，就会得到了锁匙，然后一行人立刻来到四楼进入时计台（在这里最好先记录，因为进入钟楼后就要校长战斗）。

时计台

进入时计台后，在齿轮上出现了一个幽灵，原来这个他就是曾经在这里死掉的老师的灵魂，这时他说要让大钟停顿，然后就消失了。这时从上方传来了校长和JOKER的声音。原来学校所以会被诅咒的原因是由校长所做成的，并且他借助了JOKER的力量。谈话后就开始和校长战斗，战胜他后，钟楼上的窗就会掉落，而校长也跳出了窗外。



BOSS

和校长战斗时，建议最好把每个人的等级提升到LV6或以上，此外PERSONA也要能使用三、四种魔法，否则就会很难战胜他，当校长使用暗黑传说时，就会向第一、第三和第五名队员攻击，但威力不算很高，而当你的队员的HP值降低至30点左右时，就要立刻用道具或魔法回复。由于他不怕水系和冰系魔法攻击，因此建议荣吉使用一文字斩，而天野舞耶则使用ひっかき。



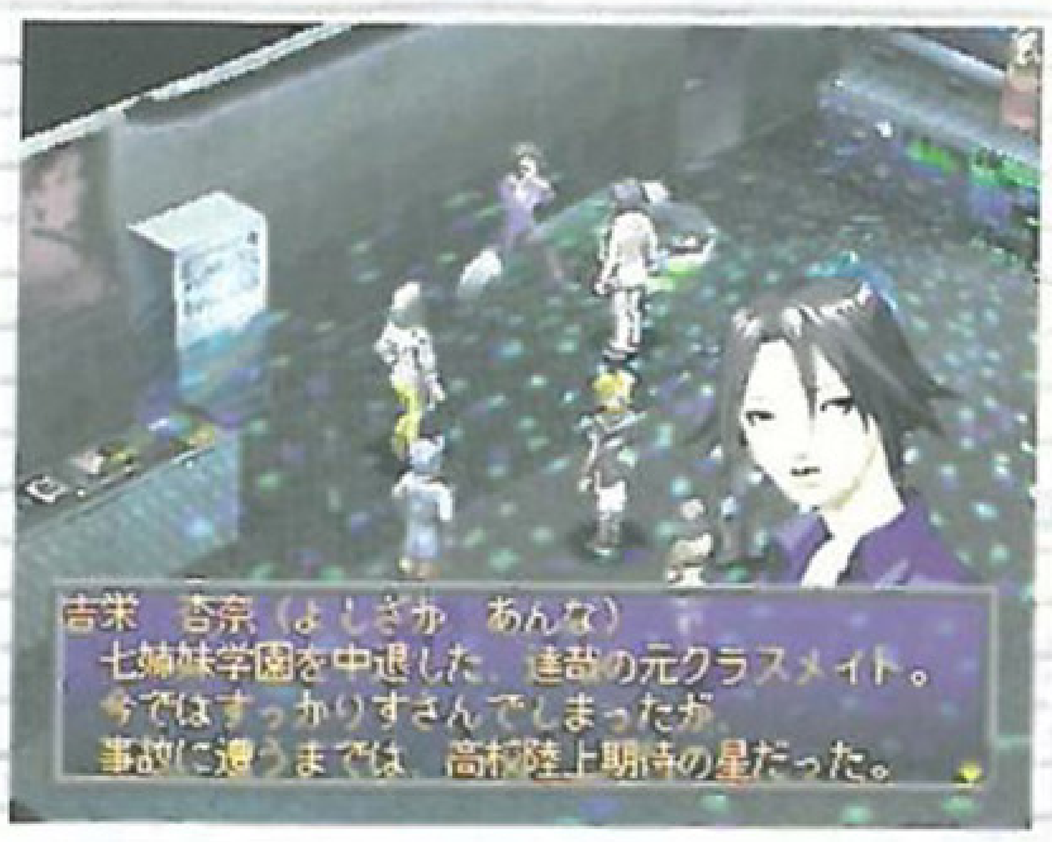
梦崎区

战胜了校长之后，一行人再度出发去找寻有关JOKER的事情。离开莲华台之后，莉莎说不如去梦崎区。进入梦崎区的梦崎街，在这里可以找到一间特别的商店，这间商店的主人名为コースト，他们可以为玩者制造塔罗牌，但必须要有FREE TAROT，而这些塔罗牌可以让玩者召唤其他类型的PERSONA，不过需要一定数量。



PERCE　DINER

在梦崎街里的商店PERCE DINER内，莉莎虽然想买东西吃，不过需要的款式却没有，这时一名七姐妹学园的女学生走进来，对莉莎说华小路雅跑到ゾディアック里找寻有关在学校里发生的怪病的消息，然后大家一同向ゾディアック出发。ゾディアック共分为3层，当周防进入那里的舞厅后，发现有两人正在争执，其中一人是曾经在七姐妹学园就读的吉荣杏奈。



她的弟弟虽然希望她离开这里，但杏奈并不理会他，他只好离开了这里。而这时黛雪野也劝告杏奈听别人的忠告，不过杏奈还是没有理会她，而且离开了这里。这时有三名学生发现了荣吉，不过其中一名对荣吉说，他已不再是学校的首领，荣吉一气之下捉着其中一个学生，并逼问他谁是新首领，他在哪里。而学生说新首领就在这座大厦，于是荣吉立刻跑了进去，周防担心荣吉的安危，也和其他同伴一同进到大厦里。

在这里共分为三层，而其中有些地面是黄色的，当角色踏在这些地板上时，就会被扣掉HP。在舞厅里有人会告诉你这座大厦的2F里藏有一些道具，然后去葛叶探侦所将这个传闻实现化，这样在迷宫内的2F里，玩者就可以拾



到一些回复道具。进入3F的スタシフルール，在纸箱中搜查，就会发现谜之版面，然后就能进入3F的秘密房间中。在里面发现四名学生正对荣吉拳打脚踢，而荣吉不还手的原因是华小路雅被学校的新首领杉本浩树胁持着，所以连PERSONA的力量也不可以使用。虽然周防已经到达现场，但为了两人的安全，周防决定先看清楚环境再说。这时，杉本浩树为了和荣吉分出谁是最强的首领，而拿起刀向荣吉连刺数下，不过荣吉仍然没有倒下来，在杉本浩树惊



讶之时，荣吉立刻向他还击，而杉本的手下纷纷逃离了房间，只留下了杉本一人。然后荣吉对杉本说由于他有PERSONA才会比一般人强，但若不使用PERSONA，就会和平常人一样。再问杉本是谁指使他做这些事情时，杉本说是按学生会长(生徒会长)指示做的，而他背后还有JOKER支持。当问到这里的集会有何作用时，杉本说他只知道这是入会的仪式，而详情他也不太清楚。

春日山高校

回到平崎区的春日山高校，那里正在准备学园祭，不过荣吉想立刻到2F里找学生会长，弄清事件的原委。可在2F的生徒会室里却找不到学生会长，之后在2F打探到学生会长在d3-1里，但同样当到达3-1时还是没见到他，不过听说他进入了地下室，于是一行人就来到那里。

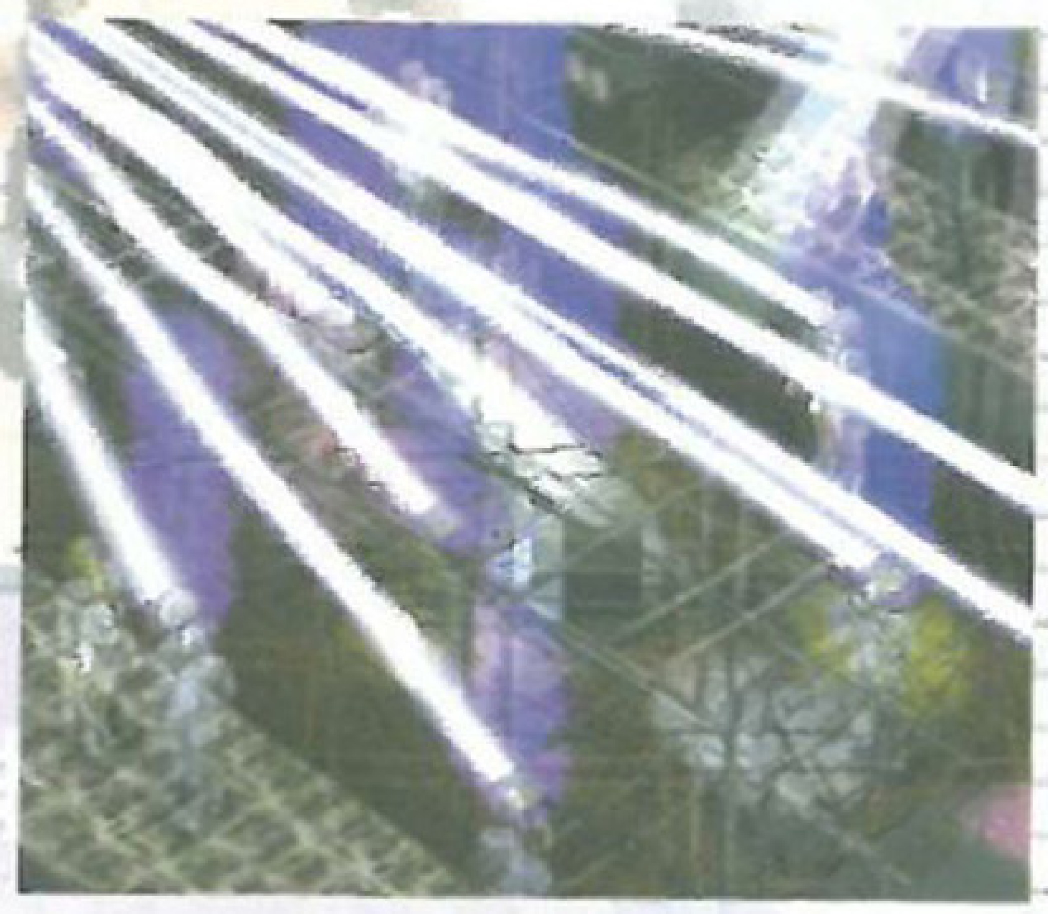
地下室



铁门后传来了学生会长的声音，可在荣吉和莉莎走进房间后，却找不到他，只是找到了一个手提电话，刚才听到声音原来是由电话里传出的，学生会长说这个房间原是防空洞，铁门只可以从外开动，而洞内是没有任何出口，于是大家决定分头找寻出口。在这个迷宫内是无法使用地图的，不过由于通往下一间房的铁门只可以开一次，所以不用担心会迷路。此外在这里若踏上紫色地板，则会有一名队员中毒，而踏上红色的地板就会扣HP，当数次进出小房间后，各人就在小房间内休息，而周防在梦中回忆起小时候和另一名小孩交谈的事件。睡醒后，舞耶问周防一些关于防空洞的事情，这时玩者只要选择出口がわからないから、一人だけいた、镜、自分以外の何か、间接的にモの见ることができる，就能离开这里。

体育馆

出来后从学生口中得知学生会长在体育馆，然后向1F的体育馆进发。进入体育馆后，发现学生会长康夫拿着一个骷髅头，而这个骷髅头正吸收着场中所有带着面具的人的梦想。康夫在见到周防后就立刻离开，为了阻止他的恶行，周防再次进入学校的天台上，在这里终于找到了康夫。打倒他后，康夫说他加入了一个名为蒙面党的组织，这时在天台上出现了另一名蒙面人，在与他对话时，康夫全身突然燃烧起来，然后又出现了一名蒙面人，他说他们是蒙面党内的干部，然后就离开了天台。



BOSS

学生会长康夫



首先他可以完全防御冰系魔法的攻击，因此使用火系魔法会比较有效，当他在受伤时，会使用魔法来回复150点HP，另外他还会使用多种攻击全体的风系魔法，不过只要你等级达到LV11，就能轻松地把他击倒。

本丸公园

离开春日高学园，来到本丸公园，这里有数名七姐妹学园学生，其中有几个是莉莎认识的，和她们交谈时，女生们希望得到莉莎的签名，不过莉莎却不明白原因，之后在各地调查后得知有一个新乐队MUSES，而队中的一名成员就是莉莎。其后在葛叶探侦事务所里，和所长交谈时，发觉姆大陆内可能也有蒙面党的党员，因此这次目的地就是里面有很多娱乐场所的姆大陆。



攻略要点



在这里玩者需要搜集有关蒙面党的情报，所以首先到梦崎区找尊屋チかリン，她会在Peace Diner里出现，这时玩者只要选择第二项，然后离开梦崎区，就会在地图上多了一个名为港南区的选项，进入港南区后再进入珠闲田找占卜师ゾブシー，在对话时选择第二项，然后离开港南区到莲华台的本丸公园和尊屋トヶ谈话，选择第二项；之后到平板区横丁的寿司店和尊屋トロ谈话，时选择第二项目；离开寿司店到葛叶探侦事务所里和所长交谈，最后到梦崎区的姆大陆。

姆大陆

姆大陆是一个娱乐场所，里面有很多不同类型的迷你游戏。当达哉到达时，那里已经有很多人在里面，还有拍摄道具、工作人员等。这时一名看似是导演的人走向周防，并希望大家能到4F的拍摄场里担当临时演员，为了能够进到里面调查，大家立刻答应了他的请求。进到4F的ビデオゲームルーム，立刻开始了拍摄。拍摄结束后未步很高兴莉莎来这里，不过莉莎问她们为何不见第三名成员，麻美说原来第三名成员就是莉莎，虽然如此，但莉莎还是拒绝了他们，在未步和麻美离开前，她们告诉莉莎她们会



在ギガ.マッチョ里录音，希望莉莎也到那里，之后黛雪野说在那里也可能会有蒙面党，因此大伙们立刻离开姆大陆来到ギガ.マッチョ。

攻略要点

在这里有很多迷你游戏，如老虎机。若果玩者能够在这些迷你游戏里获胜，就可以获得一些被称为为COIN的硬币，只要获得一定数量的硬币，就可以换到一些非常有用的特殊道具，如降低敌人出现率的道具等。姆大陆共分为四层，每一层里都有数条通往上一层的楼梯，虽然并不是所有楼梯都会通往4F，但可以拾到一些金钱和道具。此外在和敌人战斗时，会遇上一些穿上红衣的蒙面党党员，当遇上这些敌人时，玩者就不能以交涉来结束战斗，只能消灭他们。

ギガ.マッチョ

在5F里进入FM公开スタジオ后，发现已经开始录音了。除了未步和麻美和DJ流星野郎外，还有一位名为佐佐森银次的制作人，银次说他们正等待第三名成员莉莎，虽然莉莎不想进入录音室，但舞耶说希望能借此机会来调查这次事件的原委，于是莉莎硬着头皮进入录音室，并开始了录音访问。在录音完结前，流星野郎说她们会在青叶区的野外音乐堂里开迷你演讲会，之后莉莎、未步、麻美和佐佐木银次离开了录音室，而达哉们也一同向野外音乐堂出发。

攻略要点

里面共由五层迷宫组成。在进入这里之前，建议玩者预备20～30个解毒剂，因为在内里会遇上一些鸟型的敌人，他们的特殊技会使队员中毒。进入5F后，在地上会出现绿色的水池，如果玩者移动到那里，就会被扣去HP。此外只要移动到迷宫的中央处就可以进入FM公开スタジオ。



野外音乐堂

当到达演唱会堂的后门时，却看到三名工作人员守着大门，虽然多次跟他们说要进入会堂，不过工作人员却要收一万元才让周防他们进入，最后只好给了他们一万元购入通行证。进去后在后台里听见了莉莎的声音，原来她们正在舞台上交谈，在谈话中，莉莎一再表示不愿加入乐队，但这时未步和麻美说她们已是蒙面党成员，而银次则告诉莉莎由于她并没有自己的梦想，所以当时才不会被JOKER变成影子人，而周防他们都有自己的梦想，所以希望莉莎能加入蒙面党，和JOKER一寻找自己的梦想。听过这些话后，莉莎似乎有些动摇。听过这些话后，荣吉担心莉莎会背叛他们，而在这时有一名工作人员进入后台，说要所有男的立刻离开。

回到刚才不能进入的房间里，银次现出了他的真身，并用黄色骷髅头吸收各位少女的梦想，虽然莉莎也在场，但最后她还是拒绝加入蒙面党。正当要和银次战斗时，周防和荣吉及时到来，之后三人合力对抗银次。击倒他后，曾在春日山高校天台上出现的キソゲ.レ突然出现，这时舞耶质问他为何收集梦想，以及ナヴィ.オリソの终焉是什么一回事，但没有得到回答。在离开前キソゲ.レオ对周防他们说如想知道他们下次的目标，就要在10钟内找到藏在这里的神喻，如果超过了时限，会场就会被炸掉。



攻略要点

在青叶区的野外音乐堂里的迷宫里，要经过公园南侧和公园北侧，在里面有一些红色的地面是会到扣去队员的HP，而蓝色的则会扣SP。当到达演唱会后门时，建议玩者先进行存盘并检查身上的回复道具，因为进入音乐堂后就无法再存盘和离开了。

在后台听完莉莎和银次等人的谈话后，玩者只能控制周防和荣吉两人，这时就可以进入刚才不能进入的第二间房间。进入那里后就需和银次战斗，战斗后，玩者就可以进行记录，而这时需要在10分钟内找到余下的工作人员，然后到BOSS战斗处东面的房间里找到神喻。

BOSS

在这次战斗中，玩者可以控制达哉、莉莎和荣吉三人，所以首要注意的事情是各个队员的HP值，此外由于BOSS是会反弹地系的魔法，因此莉莎除了换另一属性PERSONA外，就是进行回复工作，至于其余两人可以用通常攻击来战斗，当BOSS使用全体攻击的暗黑魔法时，就由两人回复，一人战斗，只要以这种方法作战，就能很容易的打倒他。

平板区



虽然大家都及时离开了会场，但舞耶对爆炸的反应非常奇怪，她面上流露出非常惊慌的表情，还说自己正被烧着，为了令她冷静下来，周防掴了她一个耳光才使她清醒过来。最后为了调查神喻内的内容，于是来到青叶区的ダブル.スラシツユ。进入后，黛雪野的朋友桐岛英理子已经在里面，她用电脑分析了神喻里的内容，发现下一个会被炸的目标在平板区内，但具体的位置就不知道了，最后发现是在スマイル平板里。为了找寻引爆器，所以每人负责调查一层，但和莉莎、舞耶和黛雪野会合后，她们都说找不到引爆器，最后就回到4F找荣吉，不过发现他还在和清洁工人争执，这时听到了滴滴哒哒的响声---居然在清洁工人身上找到了神喻和引爆器，另外还发现离爆炸时间只剩五分钟。突然在房间内听到一个男人的声音，清洁工人打开房门后，发现里面有一只怪物，那只怪物还召唤出了其它成员，而它们的队长也走了出来。怪物的队长是一名女孩，同样也是



能够使用PERSONA的，不过说话的话气却象个小孩子，乘舞耶和她争论时，周防弄停了引爆器，不过舞耶惹恼了她，不得不和这个女孩进行战斗。

攻略要点

进入平板区后，共有两处地方是可以进入，分别是板上和平板。若果选择错误，放了炸弹的地方就会被炸掉。不过对故事是没有太大的影响。而放炸弹的地方就在スマイル平板。开始时是在4F的洗手间前，由于玩者只控制达哉一人，所以不要进行无谓战斗。建议和怪物交涉或使用道具来避开敌人并多利用电梯。在1F会遇到莉莎，3F里会遇到舞耶，另外那层还有一条通往下层的楼梯，通过这里后，就可以在B1里遇到黛雪野，最后回到4F的洗手间前请先进行记录，因为之后就要和BOSS战斗了。

BOSS

在这次战斗中，要对付两名敌人，其中一个常常使用全体攻击的风系魔法（那个拿刀的女孩），不过她的能力值要比另一个低，尤其是防御力和HP，而另一个的防御力和HP较高，不过它除了毒气和地系魔法是全体攻击外，其余的就只是单人攻击，因此建议玩者先击倒那个较弱的敌人后再对付另一个家伙，此外战斗使要注意是当HP低于一半时，就要立刻进行回复。

GOLD

战胜敌人后，收到了英理子的电话，她说从刚才得到的神喻中得知下一个会被炸的目标在梦崎区，不过还不知道具体位置，最后发现是在GOLD里，于是一行人向GOLD出发。虽然这里只限会员进入，但舞耶有一个朋友在里面工作，所以轻松的进入到了里面。

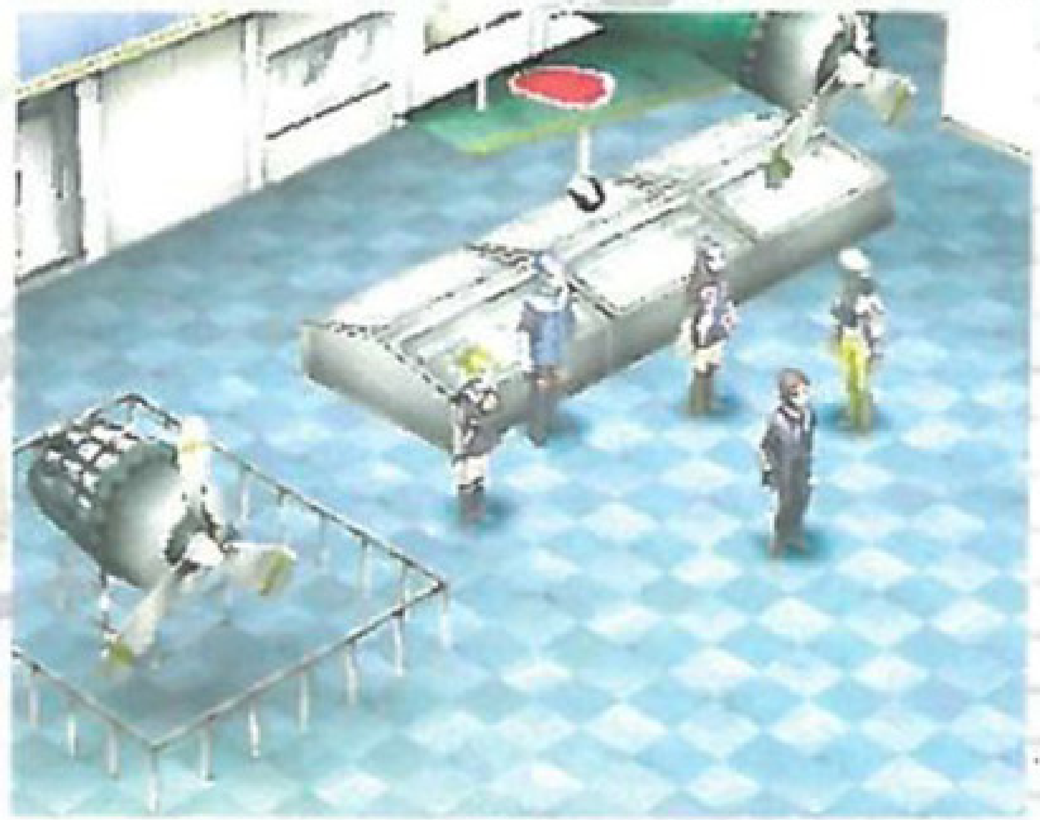
在健身室里，舞耶的朋友正在练习中，虽然



舞耶跟她说这栋大厦被放了炸弹，不过她却不相信，最后还打破了沙包，不过炸弹也从里面掉了出来，最后她决定通知其他在大厦内的人离开，而周防也开始搜查引爆器的所在。在3F的男洗手间里发现了神喻和引爆器，破坏引爆器后，有一个神秘人物进到这个房间，当他发现周防一行人时就迅速地离开了，大家都认为那名神秘人可能是蒙面党的成员，于是再到大厦内找寻他的踪影，最后在1F遇到那名男人，不过正当要和他战斗时，舞耶的朋友回到这间房间，她似乎认识那名男人，并用PERSONA向他发起了攻击，最后那名男人只有逃去，其后在神喻中看到的不再是奇怪的谜语，而是写明了在港南区的科学馆见。

空科学馆

进入科学馆后，发现在这里有很多小学生，后来才知道今天有一间学校的学生到这里参观，另外也遇见了葛叶探侦事务所的两名职员ただしくん和だきまちやん，大家正在询问他们为何会在这里时，突然间传来キソグ.レオ的声音，这时出口处忽然起火，而舞耶又像在野外



音乐堂时一样显得非常惊慌。而キソグ.レオ说要到达一定时间后，才会烧到下一层，不过每层的展览室内都有学生。当进入2F的吹キロビ－后，发现曾经在スマイル平板的洗手间遇到的イツユキック不知为何会在飞机上，舞耶看见后既然说由她下去救，大家都很感觉十分



惊讶，因为飞机下正被大火包围着。然后舞耶对周防说要他找绳索来，（这时玩者可以选择由周防跳下或由舞耶跳下，不论选择哪个，对故事都没有太大影响）。周防跳下去后，立刻安慰イツユキック，而这时荣吉也找到了绳索，于是首先把イツユキック拉了上来。当到周防就快到平台时，绳索突然断开，可就在这时发生了奇怪的事，就是舞耶身上的PERSONA在未经召唤的情况下突然出现并捉住了周防。

到达天台时，发现キソグ.レオ早已在这里，虽然イツユキック要キソグ.レオ不要再继



续下去，但キソグ.レオ立刻捉住イツユキツク，并对舞耶说了一些奇怪的话，然后就拿出引爆器把之前放了炸弹的地方炸掉。其后他说若想知道事件的真相，就好好想想十年前的夏天发生的事，就在他把花丢给周防后，地面突然下陷，最后キソグ.レオ跌落在火海中。这时舞耶提议乘坐馆内的飞艇离开，虽然能够及时升空，但发现飞艇也被烧着，同时也发现キソグ.レオ也上了飞艇，于是在机舱内和他展开决斗。

攻略要点

在进入科学馆之前建议玩者先购入大量回复道具、而等级最好在25段或以上。开始计时后，玩者要在40分钟内找寻在2F、3F和4F的学生，而在火场里当移动到一些地面时，是会令角色扣去HP的，不过从表面上是看不到在哪里会扣HP，所以每当扣去HP时，就需要立刻回复。在1F里，是没有学生的，因此只需要立刻向上走就可以了；在2F里只有西南方的展览室内才有学生；离开2F后，在3F里有两群学生要救，然后就可以进入4F，在4F里会遇到一名困在电梯里的学生，救他出来之后，在迷宫移动时就会遇到敌人，由于余下的时间不多和还要找寻两队学生，所以建议多和怪物交涉或使用道具来避免发生战斗。



BOSS



キソグ.レオ的攻击力非常高，其中的タルカヅヤ会提升攻击力，而暗黑狂焰乱舞则是全体攻击，通常他都会在使用タルカヅヤ后，再使出暗黑狂焰乱舞，若果玩者不防守，就有可能被这一招了结，因此玩者进入科学馆前要准备大量回复和复活道具，此外PERSONA要是能够防御暗黑属性的攻击，那就能大大提升战胜的机会。

葛叶探侦社

大家为了尽快消灭蒙面党，决定分头找寻线索。而莉莎则希望和周防同行。虽然到各区打探，但没有得到任何消息，最后回到葛叶探侦社。荣吉和黛雪野早已在此，电视上正播着新闻节目，内容则是科学馆烧毁的事件，而报导说坊间开始流传着是ラスト.バタリオン为了夺取市内的古代遗迹而烧毁了科学馆。后来舞耶也到了，イデアル说这次事件应该和ラスト.バタリオン有关，并解释他们是二战时希特勒的秘密部队。而她拿了一本记载了有关人类文明和外星人的书，而一名教授为了证明这件事是否确实存在进行调查，但最后被ラスト.バタリオン所杀。イデアル还说在这个都市地下深处埋藏了一艘外星人的飞船，如果神喻完成，外星飞船和水晶骷髅就会毁灭全世界。但这时莉莎突然说蒙面党就在这里，大家也很奇怪她为何这样说，而她希望周防等人能和她到神社里，还说在那里就会知道JOKER和蒙面党的事。虽然大家不明白为何莉莎会这样说，但想到神社里应该也能打探到一点新消息。在离开侦探社时，イデアル把イソ.テケチ交给了周防，并说里面有阻止神喻完成的方法。



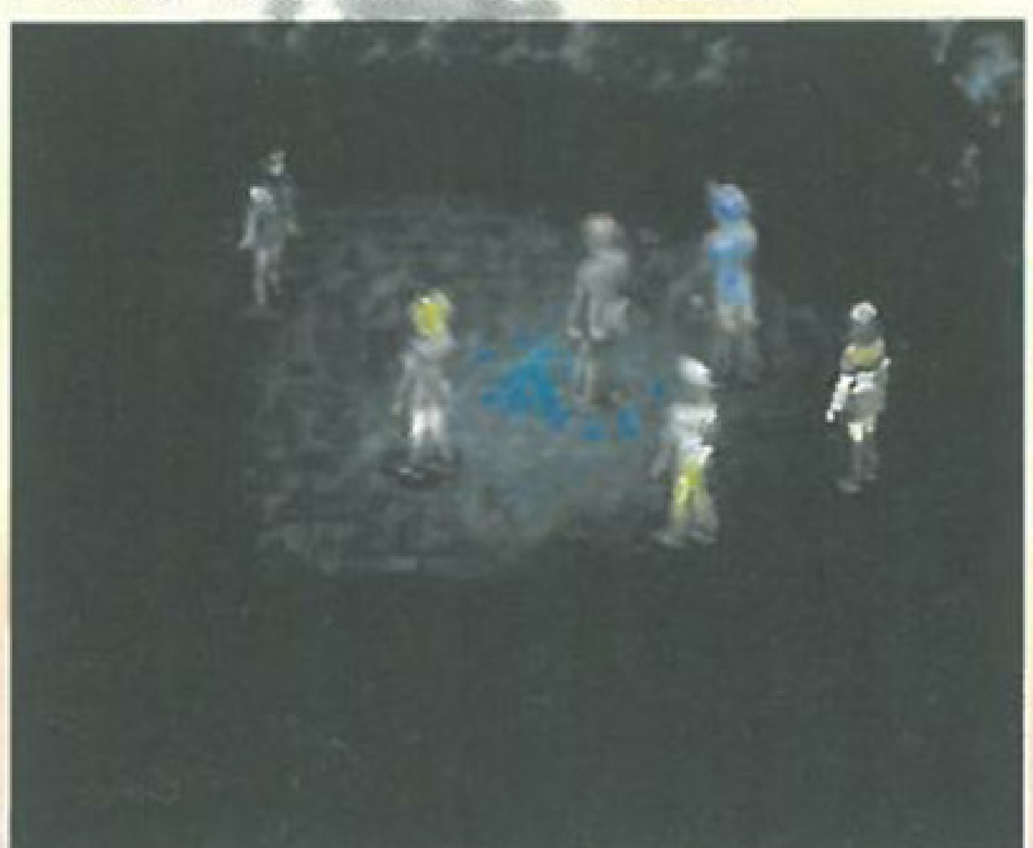
神社

来到神社后，莉莎和大家谈起了一件发生在这个神社里的事。突然众人再次来到无意识空间。フイレモソ对大家说若想真正知道周防三人的过去，就需到到神社后的岩户山里的镜之泉，因为镜之泉能够把人内心里过去的记忆重现出来。



岩户山

进到岩户山，在周防面前出现了一个幽灵少女。众人走进山洞后，发现里面有一个非常大的湖，而过去的事情也再次重现。



克哉，周防的哥哥。由于晚上有祭典，于是和弟弟来到神社里，后来克哉说想到处参观一下，于是留下周防一人。周防面上戴着一个红



色面具，正在一旁玩耍，这时一个戴着黑色面具的男孩走过来。问周防在这里做什么，之后一个名为荣吉的男孩说要买东西，但男孩的父亲却不理会他，在双方简单自我介绍后，三人一起玩耍，而这时一个男人对女儿说前面也有三人和莉莎你同样是戴着面具的，这时黑面具说希望能和名为莉莎的女孩一同玩，起初莉莎不想和三名不认识的男孩一起，但在最后也被父亲说服了。四人走到神社前，黑面具对其余三人说之后再来这里玩时就戴上面具，而今天蒙面党就在此成立……。小孩们再次约定在神社前玩耍，但当四人来到神社前，看见一名身穿水手服的少女正在这里参拜，经过四人同意，最后少女也加入了小孩的行列，而少女为了答谢他们，于是教他们召唤PERSONA……。“今天我就要离开这里。”少女对小孩说，暑假也差不多结束了，但少女和四人已成为非常要好的朋友。孩子当然不想少女离去，最后莉莎说把少女关进神社内……。“就在姐姐被关进神社的第二天时，神社突然间被烧着，而姐姐被烧死。”莉莎对众人说。“最后我们把面具收藏在这个山洞内。”荣吉说他、莉莎和一名叫淳的一同把面具收藏在这个秘密基地。“姐姐其实还在生的。在大火之后，从警察处得知在炎场里找不到姐姐的遗体。”莉莎说“而姐姐就是JOKER。你们不记得キソグ.レオ曾说JOKER像女神一样美的吗！”。

就在这时，舞耶突然向周防攻击，还说对他们说终于想到了自己的“罪”，之后召唤出PERSONA向众人发起攻击。突然间，另一个舞耶从镜之泉外跑进来，原来向众人攻击的是扮成和舞耶一样的蒙面党员。正要和假舞耶战斗时，JOKER再次出现，舞耶说他就是和周防等人一起玩耍的淳，而JOKER则说是周防等人将姐姐杀死的。

攻略要点



在进入岩户洞前，最好购买大量回复道具，此外若和尊屋交谈，可以获得一些新武器情报，不过价格却很高，建议到岩户洞练功，因为这里的经验值和金钱也比废铁场的多。另外当进入B2时，某些地面是会下陷而掉进B3，而有些地面会扣队员的HP、SP或中毒。还有在进入这里前，最好选择一些能防水或冰系魔法的PERSONA。

BOSS



在B4最后一个镜之泉里，就会遇到她。所以在战斗前，应换上能防御水或冰系魔法的PERSONA，因为她的魔法大都属于这两系。当开始战斗时，由于情节关系，除了舞耶外，其余角色会被扣去一半HP，因此建议第一个回合先回复HP。BOSS的魔法有全体攻击(即死)、一人攻击(水系)、全体攻击和能冰结(冰系、会冰结)几种，由于她魔法防御力很高，因此使用一般攻击会比魔法更见效。

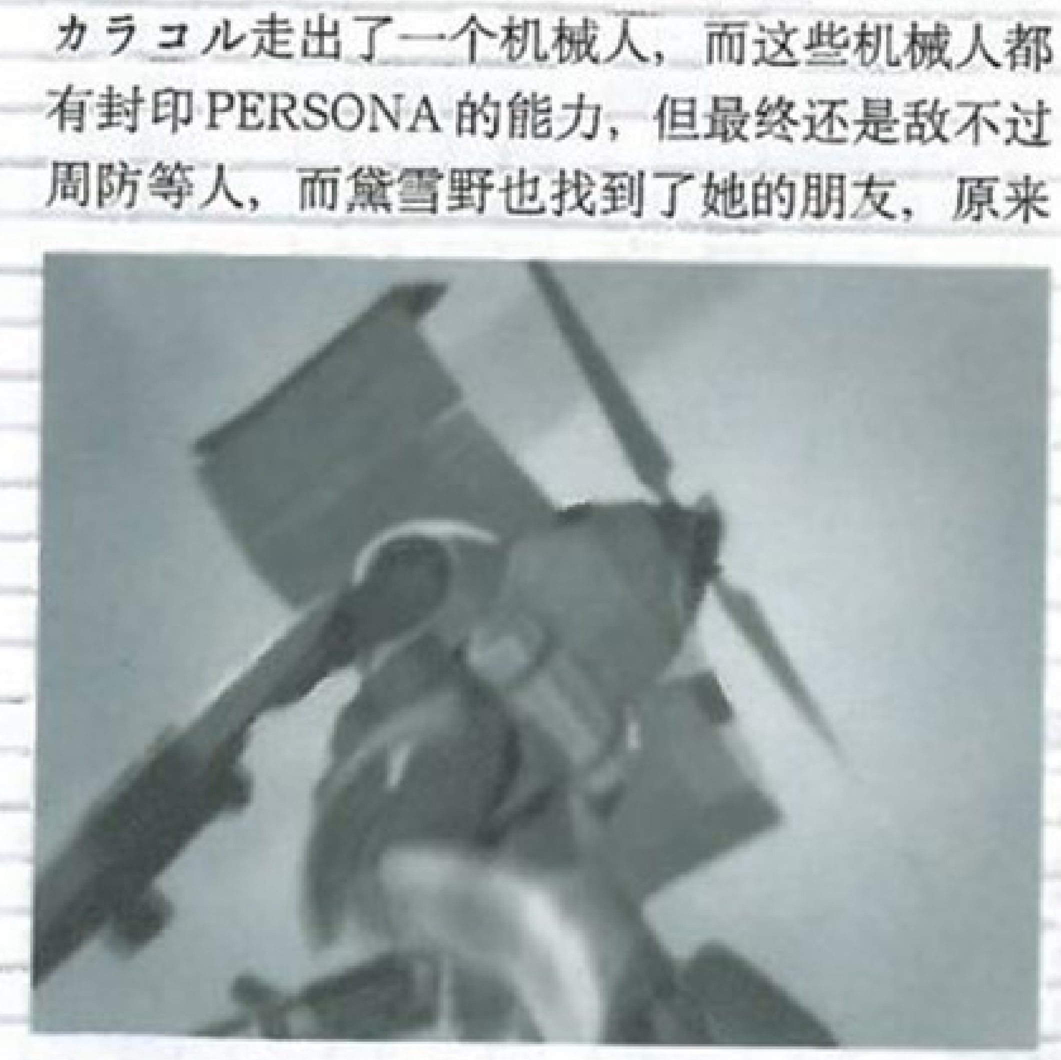
蜗牛山

把敌人消灭后，幽灵少女再次出现，她说淳是被虚假的记忆迷惑着，希望众人能帮助他找回自我，当幽灵少女说完之后众人再次回到无意识空间里，フィレモン使荣吉的PERSONA能力提升，还对众人说若大十字出现，世界就会灭亡。回到神社后，发现天空上出现了很多不明机械人，而它们正向着蜗牛山飞去。在电话里，イダアル说在蜗牛山上埋藏了一个名为时之圆环的古代机械，于是众人向蜗牛山出发。

进入山中，发现这里已有很多机械士兵，在途中替一间寺院解围消灭所有敌兵后，寺院主



持把一部照相机交给了黛雪野，还说这是她朋友的。离开前，狮子座流星群在天上出现，舞耶说大十字快要发生，需要尽快逃到カラコル。在山顶上发现很多蒙面党党员被杀，而这时从カラコル走出了一个机械人，而这些机械人都有封印PERSONA的能力，但最终还是敌不过周防等人，而黛雪野也找到了她的朋友，原来



他是为了拍摄有关事件的照片而来到这里，在他临死前把拍摄了的照片交给黛雪野，而黛雪野的PERSONA也获得了新的力量。

攻略要点

玩者若选择正面攻击，就需要和山下的士兵战斗。士兵们的攻击力很强，如果没有购买新装备，就会很容易被干掉，不过它们不会使用魔法攻击，因此只要换上防物理攻击高的PERSONA，就可以很容易的消灭它们。而在寺院里的战斗也和山下的一样。离开寺院往左拐，经过一段森林后就可以基地入口。在入口前，需要和三个能令角色不能召唤PERSONA的圣枪骑士团作战，和它们战斗前玩者可以选择由一人应付或和另一人一起战斗。不过开始战斗前，建议换上能防御雷系魔法的PERSONA。因为圣枪骑士团所使用的魔法中，有一种是会令角色麻痹，若果能防御雷系魔法，就能提高战胜的机率。此外使用魔法攻击会比一般攻击较为有效。





蒙面党基地

在B4的中心部，发现杏奈被圣枪骑士团袭击，消灭了那三个机械人后，在出口处出现了一个假黛雪野，黛雪野为了周防等人能顺利到达最底层，就和杏奈一起对付假黛雪野。途中发现了小时候的淳，又再次进入回忆里。

除了淳外，其余人把舞耶拉进神社内，而周



防唤出PERSONA，并召唤出火魔法……。来到最底层，蒙面党和圣枪骑士团早已在这里，而希特勒对JOKER说要他交出水晶骷髅来，而JOKER开动时之圆环使其整个升到天空中。这时希特勒命令部下抢走在环上的水晶骷髅，虽然JOKER召唤了PERSONA，但还是无法阻止。之后希特勒和部队立刻离开，周防等人走上前，这时JOKER身上的PERSONA却突然出现……。经过两场恶战，终于消灭了JOKER，而淳也回复了原貌，这时淳的父亲突然出现，并将淳的PERSONA吸走。这时众人再次进入无意识空间，フィレモン希望能把自己的PERSONA交给淳，从而使众人的PERSONA获得新的力量。

回到原来世界后，淳对大家说如果要使影子人回复原貌，就要集齐五个水晶骷髅，而骷髅被分别放在五个不同的神殿里，此外要先集齐土、火、水、风四个水晶骷髅，才可以进入飞船内部拿取最后的天之骷髅。

攻略要点



进入B2时需要以输送带来通过，而B3里有六个传送站，除了东北边往下的第二个是能传送角色到中央地带外，其他的都会把角色传送到左下或右下方。进入B4的中心部后，就需要同时和三个圣枪骑士团战斗。虽然基本战法和刚才一样，但由于敌方有三人，所以要多注意你的HP。

BOSS

JOKER/ANGLE JOKER

由于今次队伍中只有四人，所以要多留意余下的HP值。JOKER的魔法攻击全都是全体攻击，此外这些攻击到能使队员进入特殊状态，如混乱等。另外魔法攻击只能扣去他少许HP，因此使用一般攻击会比较有效。战胜JOKER后，他会变成ANGLE JOKER，而队员人数也由四人变回五人，战斗方式和之前一样。其中BOSS的圣王光临剑的威力非常之大，如果不选择防御，就很容易被全灭，因此莉莎和黛雪野要常防御，当BOSS使用此招后，就立刻使用反魂香来复活其他队员。

四座神殿

攻略要点

首先要进入的是位于港南区的金牛宫神殿，里面出现大多数是土系的敌人，而在2F时需要经过输送带才可以继续向前进。青叶区的狮子宫神殿内除了敌人比较强之外，就没有任何特别之处，不过要留意的是一种像鱼的敌人，它们的攻击力非常大，因此要先优先消灭它们。



梦崎区的天蝎宫神殿的敌人比狮子宫的弱，不过会有些地面是会扣角色的SP，因此要多注意你的SP。平板区的宝瓶宫神殿要注意的是某些地面是会让玩者掉到下一层，还有在进入宝瓶之间前要回复所有HP和SP，因为又要再次和三名圣枪骑士战斗。

BOSS

金牛宫神殿的BOSS属性是土，因此土系魔法对她无效，因以莉莎应以回复HP为主，其他角色就以魔法攻击，就能轻松的击败她；狮子宫神殿的BOSS属性是火，因此周防可以使用一些万能的魔法来攻击他，天蝎宫神殿的BOSS属性是水，不过作战方法也和刚才的一样，而注意的是在迷宫里有些地面是会扣SP的，因此要加多注意；宝瓶宫神殿的BOSS是三名圣枪骑士，因此要注意PERSONA被封印，不过由于角色所使用的是新PERSONA，所以不太难消灭它们。

天之川

众人终于夺回四个水晶骷髅，之后向七姐妹学园前进。进中庭的鸣罗门石发后，在岸边找到了气垫船。在天之川里虽然经过了不少分支点，但始终无法到达目的地。突然间水流变得非常急速，原来前方是个大瀑布，不过落地后众人并没受太大的损伤，而且还发现前方不远的就是ツバルバー。一进入荣吉就发现墙壁上有很多小洞，这时激光从小洞里射出，虽然安全的离开了，但入口也因此被封。来到B3的房间内，这次回忆起的事是舞耶小时曾发生过的，原来舞耶的父亲是一名战地记者，虽然舞耶不希望父亲离开她和母亲，但父亲说这是他儿时的梦想，而舞耶选择记者的工作也是为了能了能超越父亲。来到B9的房间，这里是外星人冬眠的地方。忽然外星人醒来，消灭他们后，继续往下一间房间前进。最后终于找到了希特勒，虽然他拿着圣枪，但最后也败下阵来，不过这时他变成淳的父亲还说淳的父母没有死去，只是被他捉了，而他依靠圣枪的力量变成魔兽，不过最后再次被打败。フィレモン再次出现，她说其实她和假僵原其实是存在于人心里的，突然イデアル拿着圣枪从后刺向舞耶，虽然尽力抢救，但还是救不回舞耶，而假僵原开动机器，令大十字发生，之后他和イデアル一起离开，而フィレモン说若要令世界回复原来的样子，就需要周防等人的梦想，之后他们就不会再想起曾经发生过的事，众人虽不希望如此，但最后还是同意了。

某天，周防正在在停车场里修理他的电单车；莉莎虽然想向周防表白，但最后和她的朋友去了卡拉OK；荣吉正和朋友一起说关于乐队的问题，然后他和雅一起到七姐妹学园找一名叫周防达哉的学生；淳终于决定升读教育部；莲华台车站，一名女子撞倒周防，而周防拾起女子的布公仔，最后众人也再次见面。

攻略要点

进入天之川后就无法再出来，因此在进入前要尽可能的购入道具和武器。在天之川里可以选择行驶的方向，不过不论如何选择，最后都能到达。



进入时，尽量以道具来回避敌人。当到达B8时，又需要和圣枪骑士战斗，战法也是和之前的一样，只要注意白色的敌人，他们的HP比较高。此外在B8里会遇到メタルダディ和メタルマム，不过用一般攻击就很容易的消灭他们。之后在B9会和外星人战斗，要注意的是其中某些人会防御魔法，不过他们的战斗力不高，因此，可以用一般攻击来对付他们。

BOSS

和希特勒战斗时要注意的是他的圣枪会使玩者不能使用PERSONA，此外当他使用圣杯时就会完全防御所有攻击，因此这时就要选择防御，还有要留意他的オメガケラスタ。因为这会令数名角色即死。他变成魔兽后，所使用的魔法全都是全体攻击的，虽然看似很厉害，但如果选择防御指令后，所扣的会是SP值，还有应该先消灭下方四个身体，才攻击正体。

游戏CG欣赏













读编往来 68

游戏黄金眼 70

玩具精品——逛衛纸上行 72

秘技门 74

金手指尖 75

星之心画廊 76

玩友沙龙 78

游戏发售大观园 79

游戏排行榜 80

玩家之窗

读编往来

本期主持人：LEO

上期我们做出了很大的改动，众小编们担心得不到读者们的肯定，所以整天忧心忡忡，甚至到了茶饭不思的程度。

不过我们的努力终于得到了肯定。读者来信象雪片一样飞来，众小编“很幸福地沉浸在信的海洋中”(小P语)。受到了肯定，就要不骄傲，不自满，继续做好杂志。这一期的刊物是否比上一期更好，读者们应已心里有数。不过，不管怎样我们都将继续努力办好每一期杂志。

最后希望各位读者继续支持我们的杂志。

无题

在紧张的赶稿过程中，常有这样那样的事故发生：停电、烧保险丝、忘了校稿等等……无可奈何，只有重做或补做手头上的工作。编辑也是平凡人，我也不例外。每到这种时侯心里就特别窝火。可是工作还是要做的，只好坚持下去。

完稿之后，躺在床上，看着天上的繁星，想起了很多往事……

很怀念以前跟朋友一起出入机厅的那种感觉。身旁是狂热的人们，手中是湿透的摇杆，袋中是仅剩的代币……不论是谁，在这种气氛中都会沉浸在游戏当中，直到用完代币为止。每次从机厅出来，总有一种吁了一口气的感觉。看着大街上人来人往，才会醒悟自已从虚拟世界回到了现实的人生。

也很怀念以前在河边游泳，在山上放风筝，在街上踢足球的时光……从三云酒家喝完夜茶再到旁边的机厅打机，然后累了再到对面喝上一个驰名艇仔粥已是当时我每夜的必然。时间如流水，现在每次回家也会过去看一看，看一看那当年令我流连忘返的所在……

回想起在西江、三云机厅的快乐时光，不由得感慨万千。正是那一段经历造就了如今的我，也正是那一段经历使当时的我看到了浓缩的人生百态……但也正是这一段经历使我在当时受到了长辈们的种种责难……

可是这一切已过去，剩下的只有回忆和照片。望着满天星斗，我想大声对所有人说：如果想做，又何必介意周围的人说什么？“做自己的事，让别人说去吧！”

谨以上文献给在游戏路上无怨无悔的玩友们。

编辑趣事

◎某日，LEO君千辛万苦地借到一套原版超恐怖日本电影《午夜凶铃》，即迫不及待地在编辑部中播放。编辑部众人起初谈笑风生，可越看到后来越怕，终于在一个超恐怖镜头出现时全体禁不住尖叫，此后的一个多小时里便尖叫声不断。在剧终字幕出现时所有人已全身湿透，嗓子也喊哑了。在其后几天各人更是不约而同地加夜班(吓得几天睡不着)，令工作效率大增。主编戏称《午夜凶铃》为“史上最佳加班药”。

◎太阳象一只火球，有些放肆似的高悬在淡蓝色的天空。黑皮和KO平以及靖亭等一行五人，象暴雨前的蚂蚁穿梭在大街小巷。挂着豆大的汗水，拖着劲竭的躯体，蹩进一家馄饨店。馄饨店与平日一样，有和平日一样多的人，有和平日一样少的空位。黑皮等五人为了将《游戏机实用技术》送发于报刊亭，已是整个上午滴水未进，等了似乎比平日更长的时间后，五大碗馄饨相继而来，故而五人也相继风卷残云。末了，坐在黑皮对面的LEO指着黑皮的海碗言：“黑皮大哥，你碗里还有一个馄饨皮没有吃哟！”黑皮搭下眼皮一瞅，嗯，果然如此，于是用卫生筷夹往嘴里，并用力咀嚼，说时迟那时快，只见黑皮收腹弓腰、面红耳赤，满满一脸痛苦状将嘴中“馄饨皮”全力吐了出来，啊！哪是什么馄饨皮，仅此一块使用后的餐巾纸而矣。LEO发话了：“黑皮大哥，你是真的饿了！”说完后爆笑，黑皮顿时哭笑不得。

众编小语

有多少刻骨铭心的往事，就有多少最真的梦。哭过笑过的岁月，都流成生命的河，当一款款让我们寻梦的游戏呈现于面前时，我们是否真懂得梦？

——KO平

匆匆地来，匆匆地去，未能笑酌已相隔。时间无声掠过，共聚隅时，不知游戏的热忱是否依旧，独不悔，万香燃尽，影掩魂窗。

时光飞逝，由《Practical Techniques For Games》的开始到现在所经历过的，随着日子飘过许多事已变得依稀。忘记已往的热忱、忘记对杂志事事紧张的心情，所有的感觉，到底是怕了？还是累了？也许是时间把自己的感觉给冲掉了。不过无论怎样，《Practical Techniques For Games》是我们一班兄弟努力出来的一个成果，对她的感情绝不是时间所能冲掉的……这一期到此为止。

——帅哥

虫、虫、虫……快到千禧年了，欣喜之余，惊心动魄的“虫灾”却让人难以安心，大到“千年”的巨虫“Y2K”，小到为数众多的“BUG”，唉！不知道到时会出现什么样的状况？

——靖亭

游戏是假的，假的就如同变戏法的艺人，所采用的手段那样看起来很真实，仅看结果，确也如是，但着眼过程，实则未必！一项新科技的发明，是通过数次模拟仿效而成功的，一套完善实用的军事战略，亦是经过多重模式演习，方能具有冲锋退敌的实效，而在游戏的世界里，每拉一下摇杆，每按一下按钮，岂又不是模拟仿效、多重模式演习吗？！

——黑皮

很辛苦地打完《恐龙危机》之后，已经是凌晨两点半了，睡眼朦胧地看着小P君还在为了《罪2》的攻略痛苦地努力着，我们可爱的玫梅两位姐姐还在疯狂地工作着，已改名的靖亭(前叹号三)还在PC前辛苦改稿。在此很感谢编辑部所有人对这一期读编往来的大力支持！

——LEO

图片质量有待改进

贵刊的纸张质量我非常满意，但里面的图画印刷较差，应加以改进。还有，金手指不够快和全面，应把近期游戏的金手指率先刊登。

广东省中山市三乡镇圩仔机迷　郑俊庭

郑读者的意见很中肯，图片质量较差有印刷的问题，也有图片来源的问题。不过，我们以后一定会改进，争取让读者看到更好的杂志。另外，在这两期刊物的《金手指尖》栏目里已经作出改进，登上了近期游戏的金手指密码。

该出一本攻略小册子

游戏攻略用彩页，有点浪费，可用像稿纸一样的纸刊登，这可能更能吸引读者，彩图不怎样清晰一些彩图比较小，能不能再大一点。多介绍些大众化节目。

江苏省锡山八士中学高二(2)班　邓晓伟

出攻略小册子是很多玩友都要求的，可是如果这样的话刊物的成本再次上涨，我们还要考虑到广大读者的经济承受能力，所以近期我们暂时不会出攻略小册子，但是以后这一定是我们的发展方向。

应介绍系列游戏

应有个栏目用来介绍一些系列游戏如：DQ Ⅰ代到×代，最终幻想Ⅰ－×代，机器大战系列，梦幻模拟战，三国……因为机种限制很少有人能玩过所有的系列，所以希望加以介绍。

广西省桂林市凤集小学　王珂

王珂读者提得好，我们刊物里的《温故知新》栏目在以后一定会登各个系列游戏的介绍，请读者们放心。本期的《温故知新》里刊登了“游戏机发展史”，各位读者认为如何？

要增加有玩友参与的栏目

贵刊不知是否留意到大部分栏目都是你们自己在说，玩者参与的栏目少之又少，这样一来，就会减少玩都者的吸引力。本人作为玩者之一，当然希望本人的意见、心得等各方面在贵刊“露面”。哪位玩友认为有话要说可随时来稿在刊物上比较比较，另外对某些经典的游戏人物可否进行简单的介绍，如街霸3、月华剑士Ⅱ等街机的各人历史、故事背景。

广东省番禺市市桥镇桥兴大道23号　刘秀玲

本刊欢迎各位读者来稿，谈一下对游戏业界的某个话题的意见，也欢迎各位读者寄来近期GB或PS游戏的详细攻略(最好有图)。来稿稿酬从优。

要有自己的排行榜

不想再看香港的排行榜了！14、15、16题你们有人看吗？！(不要嫌票数少)

不要登我根本没听说过的游戏的攻略。

FFⅧ小说攻略为何终断？这是很不负责任的行为，就算当初题材没选好也要一直担到最后(这点怎么不跟香港杂志学)。

前后大幅彩页一定要把握好，与GAME没什么关系的要PASS。

像《快递》、《攻略透解》、《玩家之窗》这样的大版题为何在目录上看不到？

换个书名吧，至少也应和那个漂亮的“GAMES”配得上。

哈尔滨市第一中学高二·二班　徐康

我们近期就会开始刊登读者们自己的排行榜，到时希望各位读者踊跃投票。此外我们刊物的攻略选材的确良莠不齐。不过我们会努力改进。这期我们选了万众期待的“恐龙危机”和“罪2”的完全攻略，希望读者们能喜欢。至于换刊名的问题有国家规定，不是想改就能改的，望读者见谅。

应增加一个热线栏目回答读者问题

我觉得《玩具精品》这个栏目没有什么必要，应该去掉，或者加上别的栏目，比如贵刊要出什么新书，就先向读者们介绍一下。或者开设一个“热线××”回答读者们的问题等等的栏目。

浙江省五环县清港镇群兴街145号　赵程渊

这个问题是见仁见智的，有部分读者不喜欢某个栏目，也有另一部分读者喜欢此栏目，所以我们是左右为难。可事无两全，暂时也只能这样了。对于开设“××热线”的问题也已有很多读者要求，我们也将在近期开设此类栏目。

玩友杂谈

本人对贵刊有一些意见。贵刊的全彩页及画面质素的确吸引读者，可算是国内首位。但如想日后销量好，还需作较多改善，如贵刊还是一本不很完善的游戏杂志，虽然内容广，各方面关于游戏的事情都涉及到，能让读者得知多种讯息；但可惜各方面内容还不丰富，还未能满足市场读者需要。即说内容未够多、未够全面，但考虑到贵社的人手不足的问题，这就无话可说。希望贵社可考虑接纳小弟建议，努力办好贵刊。

广东省南海市和顺镇和北姓李村　李展立

《新品集锦》虽好，但所占篇幅太多；《热点追踪》与《游戏情报站》应扩版，我认为贵刊的业界信息不够多，还有信息也不够新，每期最好增加一篇就业界发生的大事进行评论的文章。在整体方面，版式设计、文章质量等都不错，但我看完后的第一个感觉就是一板一眼、中规中矩，太公式化了，没有给我很大的亲近感，原因之一可能是读编交流的文章，即使整体感觉不好，只要文章能深入人心的，我也会情不自禁的喜欢。贵刊读编往来的背景色彩是采用冷色调，看上去第一个感觉就不太好，加上公式化的版面，感觉就……所以我认为这个栏目能扩大篇幅，重新排版，添上一些有趣的插图，让人开心的文章的话，这个栏目一定会大受欢迎。

上海市浦东新区塘桥路严家宅8号　李婷

希望贵刊能早于一般杂志早些出售(占领市场？)。对于玩具精品这种令大多数读者只敢远观而不敢买单的东西还是减少页数为好。也希望一些热门RPG或AVG的攻略能以小册子形式随书出售。游戏人物个人档案不一定都是格斗家，还可以介绍一些大公司的代表作和公司的历史。

南京市大厂区扬子四村十一幢302室　吴剑

封面、封底的设计还欠佳。攻略透解中的游戏应该一次性介绍完，而不应该分开每期介绍一部分。《茶余饭后》应该考虑删去，因为这个栏目设计得好差，加上不好看和不好笑，不如省一页去介绍游戏更加好。介绍DC的游戏应该是一些比较好的大作而不是一些普通作品，因为当今大陆玩者大部分是PS玩家而不是DC玩家，所以玩家想知道的DC游戏都是一些比较好的大作。

广东省湛江市霞山区民享东一路170号　吴东荣

说实话，我是个狂热的游戏迷也是个游戏盲，因为我是个女孩子，只是在上初中时玩过家中的游戏机(小霸王之类)那时候去游戏厅对学生来说似乎不是什么好地方，而且都是男孩子，是个我望尘莫及的地方，但是我喜欢漫画，喜欢刺激，可说我对玩游戏一直是念念不忘的，终于有天摆脱了父母及老师的层层管教来到北京念大学，我才发觉不知何时游戏厅里已是妈妈带着儿子玩，也有很多女孩玩。电脑上的游戏制作也令人咋舌，我已经落后得太多了，面对这个万花筒般的游戏世界，我更加难以释怀，曾经有机会去做游戏的原画创作，但由于种种原因没有作成，我很想加入这个缤纷的游戏世界，游戏与漫画对我而言都很重要，说不定将来会以此为职业。我不怕从头开始，所以也是这份调查表没有填完的原因，希望各位不要笑话我，虽然家里反对我玩游戏。但也是因为我固执己见没有放弃画漫画才考上了大学，现在我无法提出什么建议，但我很喜欢贵刊的编排，希望你们的刊物越办越好。希望能够刊登《FF Ⅷ》的大彩页。

北京服装学院9681班　庞磷

贵刊应向PS方向倾斜，因为PS是现在最红的机种。《金手指尖》一栏属新设栏目，内容仍不够完善，希望多增加一些篇幅。

广东省潮州市枫溪人民法庭宿舍　卢炯楷

《游戏机实用技术》总第10期抽奖名单：(共计20名)

林　巍	浙江省台州市	曾胜刚	山东省淄博市	姜　川	辽宁省大连市
周振宇	贵州省贵阳市	吴　剑	江苏省南京市	李展立	广东省南海市
廉　琳	山东省淄博市	吴东荣	广东省湛江市	杨　捷	江苏省南京市
叶志超	上海市清流街	刘　博	辽宁省葫芦岛市	徐　焰	上海市北京西路
郑晓升	广东省广州市	叶天福	广东省东莞市	张　翼	广东省汕头市
李　婷	上海市浦东新区	侯志毅	河北省石家庄市	SARRY	广东省南海市
李世锋	湖北省武汉市			孙星华	贵州省贵定县

游戏黄金眼

GOLDEN EYES 007



圣剑传说－LEGEND OF MANA

机种：PS　游戏类型：A-RPG

LEO: 史克威尔终于推出一个大作了！ 此游戏画面精美、音乐动听，而且开场动画也水准极高，百看不厌。笔者绝不夸张地说无论画面、音乐还是游戏性(这个最可贵)都超过了当年超任的圣剑传说！ 强力推荐！ 评分：9分

小P:看来这个月所有的RPG迷都乐坏了，先是女神异闻录推出了续集，然后就是圣剑传说这个在超任时代盛极一时的游戏的最新作。不过此作自由度比以前高了许多，可能会使一些老玩家不太习惯。但这个游戏依旧是本年度必玩之作。 评分：8.5分

靖亭:好玩，真的很好玩，不愧是史克威尔。动听的、颇有气势的音乐；二人同时游戏模式依然那么吸引人；主角性别选择；自由创造冒险世界；各种华丽的必杀技；多姿多彩的动作设定；这一切都太让人激动了，游戏的操作方法比较简单，难易度适中，实在是近期不可多得的游戏力作。 评分：9分



恐龙危机(DINO CRISIS)

机种:PS　游戏类型:AVG

LEO:三上真司的又一巨作,画面放弃了生化系列一向使用的CG背景+3D人物的架构,转而使用了全3D构图.这样做的好处是使视点更富动感,操作更为方便.再加上这个游戏的系统和故事设定都无衡可击,音乐营造的气氛也恰到好处,所以此游戏绝对是PS玩家暑期首选! 评分:9分

小P:还算不错的一个游戏,不过与生化系列比起来,节奏似乎偏慢了些,敌人也较少,大多数时候都是在空旷的研究所里乱逛,给人一种沉闷的感觉。从图象上说，进步并不太明显，但视角处理的不错，故事也还可以，是个可以一玩的游戏。 评分：7.5分

靖亭：这一款游戏跟生化系列颇为相似：类似的操作系统、操作方法，不过在一些细节方面的处理更胜一筹。背景画面由CG改为以立体多边形来表现，效果很好，不过游戏初期的难度稍大，可能会让初学者有些不太适应。 评分：8分



女神异闻录2----罪

机种：PS　游戏类型：RPG

LEO:差不多三年了,《女神异闻录》的最新作终于推出了.将第一人称视角改为第三人称视角是一大变化，优秀的画面在3DRPG中也是数一数二的。再加上这集的剧情比上集更加紧凑,音乐也更好听……一大堆优点使笔者对这个游戏爱不释手。不过唯一的缺憾就是难度偏低了些。 评分：8分

小P：对于《女神异闻录》系列我始终很喜欢，尤其是它特别的游戏系统和精彩的人设,而最新一集的《罪》更是让我欣喜：改良的怪物说得系统、动听的音乐、漂亮的画面等等，可以算是我今年所见到的最好的一个RPG了。 评分：9分

靖亭:终于不再是3D第一人称视角迷宫了,这样就可以轻松爽快地玩这款游戏,不用再担心头晕了。新一集《女神异闻录》画面不错，情节也有所创新,由直接索取卡片变成收集塔罗牌,加上特定的剧情还有配音，整体感觉比上一集要好。 评分：8分



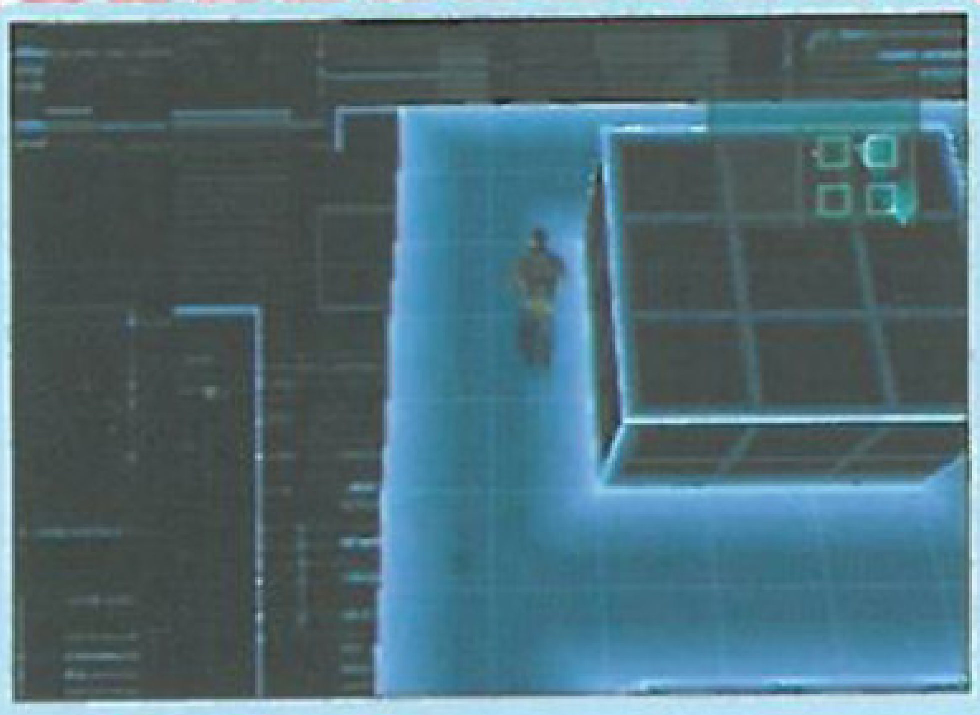
汪达尔之心2 (Vandal Hearts II)

机种:PS　游戏类型:S-RPG

LEO:又一个KONAMI的游戏,画面表现远胜前作,音乐的素质也颇高。游戏采用了回合即时策略方式,这种方式有个缺点就是很容易导致攻击失误或已行动的第一人被围攻的情况出现,而且本集游戏中的人物设定水平也参差不齐，好象是拼凑上去的。 评分：7分

小P：对这类S-RPG游戏笔者一向比较喜欢,不过就这个游戏来说，感觉一般，虽然战斗系统还比较新鲜,战略性略有加强,但仔细一玩,其实变化也不是太大。而且图象就现在的水准来说，也只能算是一般。 评分：6.5分

靖亭：S-RPG游戏笔者一向是不大喜欢玩的，太费时间。不过这款游戏倒还值得费神一玩，较易上手，操作比较简单，相信就是初学者也不会有什么问题。新增的同步战斗系统增加了战斗难度，使得这款游戏更具吸引力。不过让笔者头痛的是：刚开始游戏时要LOADING太多次。 评分：6分



合金装备完全版

机种:PS　游戏类型:AVG

靖亭:"雷声大，雨点小"，这款游戏未推出前颇令笔者期待，不过玩到游戏后却有点失望：难度偏高，画面改进不大，除了那个VR TRAINING和主观视点还很吸引人外，其余…… 评分：7分

LEO：这个游戏虽说是个完全版，不过在笔者看来，倒是更象个资料片。新增加的几个模式虽然好，可是要通几次关才能完全取得，试问又有几人会有此耐心呢？不过主观视点模式还是比较好玩的，能听到英文的配音也总比日文的要好的多。总之，本人购买它也只是为了那张VR-DISC。 评分：7.5分

小P：似乎外国人很喜欢搞这种把戏：一个游戏卖得好了，就不停地推出它的改进版、资料片、完全版什么的，这个合金装备完全版就是一个很好的例子。除了那个新增的VR训练模式、第一人称视角模式和语种选择外，似乎就没有什么特别的地方了，可不知道又有多少人会有耐心把那个几百关的训练模式玩完呢? 评分：9分



拉鲁夫大冒险(THE ADVENTURE OF LITTLE RALPH)

机种:PS　游戏类型:ACT

LEO:平心而论，这个游戏的画面和16位机的也差不多。不过胜在有创意，游戏方法简单而有趣，令人乐此不疲。同时也证明了一点：画面不代表一切，游戏性才是玩家们需要的。希望玩家们能留意一下。 评分：6.5分

靖亭：传统的2D横向动作游戏也可以有这么多的创意，这么有趣好玩，让笔者颇有些意外之喜。游戏难度适中，画面质量不错，音乐比较好听，不过音效就差了一点，但一个游戏的游戏性才是最重要的，所以这个游戏值得诸位玩友多多留意。 评分：7.5分

小P："人不可貌相，海水不可斗量"这句老话用在这个游戏上是再合适不过了。2D画面不算太精美，不过在见过太多画面漂亮的垃圾后，能见到这样一个重游戏性的GAME实在是让我有些感动。 评分：7分

应广大读者要求，于上期开设了“游戏黄金眼”一栏，反应尚算不俗。这期再接再励，推出“恐龙危机”、“圣剑传说”等十二个游戏的点评。虽说有些游戏较早已推出，但为求全面也登上了。因为每月新GAME众多，所以也希望各位玩友能踊跃投稿，点评近期新GAME，字数以150-200字为宜。



快枪小子（GUNGAGE）

机种：PS　游戏类型：STG

LEO：唉，还是KONAMI的作品，但这作品却令我感到很失望。SS级的画面，爆山，多边形缺损的情况时有发生，空洞的音乐，不知所云的情节，最难容忍的是奇慢无比的自动瞄准：通常是光标还未“爬”到敌人身上，主角身上就多了几个弹孔……　评分：4.5分

小P：印象中，KONAMI出的游戏一向是重内容轻画面，不过这个游戏却是个例外：图象糟糕，而且可玩性颇低，实在没有太多玩它的必要。　评分：5分

靖亭：说到这个游戏，没水准、没新意、没情节、画面处理颇为粗糙，只是打、打、打一堆不知所云的怪东西……感觉糟糕，而且音乐也不好听，绝对是一个骗钱之作。　评分：4.5分



击坠王 --- 紫炎龙

机种:PS　游戏类型:STG

LEO:好!好!好!这个游戏太好了,实在是16位机的颠峰之作!不过可惜是个32位机上的作品,以PS的水准看来,这个作品就超傻。奇怪的画面设置让人怎么看都不顺眼，画面不华丽却经常拖慢，要用秘技才可以增加接关次数更是前所未闻......想买茶杯垫的玩友必买!　评分：4分

靖亭：这种射击游戏是笔者最喜欢的，玩到高兴处不免大呼小叫。虽然这款游戏的画面不是现在流行的那种3D模式，不过我个人认为一款游戏是否吸引人画面并不是最重要的。　评分：7分

小P：我不知道该怎么说它，首先，笔者对此类游戏一向兴趣不大；其次，这个游戏的画面未必也太那个了些；最后，作为一个移植之作，居然几乎没有任何原创要素?!　评分：5分



宾尼兔冒险

机种：PS　游戏类型：3D-ACT

LEO：由众多迷你游戏集结的作品，每个迷你游戏都十分简单有趣，且指示充足。所以即使是不长于动作游戏的玩家也可玩个痛快。画面算是不过不失，不过既然以宾尼兔这个人气角色为主角，大家倒也不妨一玩。　评分：7分

黑皮：游戏玩法变化颇多，除了动作外还有赛车等元素，和古惑狼有些相似。而游戏的亲切感则因有宾尼兔而增加不少，再加上游戏画面不错，多边形处理较好，值得一玩。　评分：6分

KO平：以宾尼兔为主角基本上已很令人投入，加上玩的又是简单易上手的迷你GAMES，便更令人玩得开心。游戏画面艳丽，多边形缺损现象少，把宾尼兔做得活灵活现。游戏音乐也属中上，总之整个游戏让人趣味盎然，不错!　评分：7分



游戏王II　KONAMI

机种：GBC　游戏类型：RPG

LEO：游戏王，KONAMI的又一个经典。这次的彩色版第二集画面明显比起上集好得多，而且游戏中的卡，种类比起上集更多出一倍。另外，此游戏还对应一代，实在有趣。　评分：9分

玫梅：一个令许多人着迷的卡片游戏——《游戏王》的最新一集。究竟此游戏有多么的吸引人？相信大家心里都有数吧。而这次更将之彩色化，画面也更加细致。不过想要集齐所有卡片，可能得不停玩几年才可以也说不定……　评分：7分

帅哥：这是近年一套比较受欢迎的漫画作品的游戏最新作。继承上集，游戏的玩法可说是一模一样，只是可以用的卡及融合的卡变得更多，变化更丰富，故事剧情也由大家熟悉部分开始，令人倍增亲切感。对应GBC的彩色画面令人玩得更为开心。超推荐作。　评分：9分



泰山(TARZAN)

机种：PS　游戏类型：ACT

LEO：一个改编自同名卡通电影的作品，玩者控制的是泰山(一废话)，操作很简单，画面做得不错，颇有迪斯尼风格。可是笔者觉得有一点最不可理解：原著中泰山是打坏人救动物的，为何在此GAME中会用武器打动物呢?　评分：6分

玫梅：以多边形表示的2DACT，游戏玩法简单可游戏性很好，画面色彩自然，流畅度也高，而且难度控制得恰到好处，是一个老少皆宜的好作品，可是由于画面变化不大，缺乏惊喜，加上音乐较沉闷，玩久了会有点烦。　评分：7分

小P：3D+2D的画面不错，多边形也比较有质感，游戏流程流畅，主角动作细致，再加上它有一流的故事背景，令人玩起来很容易投入，此外游戏里有很多电影中的经典场面，更令它锦上添花。　评分：7分



BLADE MAKER

机种：PS　游戏类型：SRPG

LEO：一个以育成最出色的道具屋经营者为目的的游戏，玩法有些象前段时间的《玛丽的工作室》，但游戏的画面便差了一点。游戏中迷你GAMES过多导致故事情节被严重拖慢，初玩时可能觉得问题不大，但玩久了便会烦。　评分：6分

KO平：战斗的意念很新鲜，基本系统也不算复杂，画面只能是中规中矩，角色设计方面也明显下了不少心机，故事背景有趣令人有继续玩的欲望。不过读盘时间太长和次数太多都影响了这个游戏的连贯性和进行速度。评分：6.5分

黑皮：翔泳社的游戏一向都是好看不好玩，因此笔者原本对此游戏也不期待。不过这个游戏就有了改变。无论游戏性或人物设定都做得不错，此外自行制作武器及道具的系统也比较吸引，是近期值得一试的新作品。　评分：7分

(以上评论纯属个人观点，与本刊立场无关。)

玩具精品

逛街纸上行

栏目主持人：靖亭

"吾'老'矣，尚能玩否？

可以，当然可以了。拳拳童心一颗、一如当年一样地跳动！"

我是主持人靖亭，向大家问好！并在这里向大家说明：本栏目中介绍的玩具目前在国内市场上很难买到、而且本刊不办理邮购业务、因此无法满足各位读者的要求。敬请各位谅解。



嘿，接招！你还是躲开吧，这拳头可是指哪打哪的！





拜托小猪你不要睡，我还有话要对你讲：你们现在饿不饿呀？



小鸡、小鸡，亲亲热热的一家鸡，一起去野營，一起过家家。

HIGH INCOME SELECTION

虽然没有名牌车来开，不过搞几辆仿真模型车来过过瘾也不错。







As long as you love us!




俗话说得好："打不过就跑"，看看这几位这么横，诸位千万要多加小心。



小牛，这么胖，看样子田园生活还挺适合你的嘛！不过，还是请千万要少吃多运动。

永濑丽子她们和三岛平八他们什么时候改行了？赛车手和格斗家们终于为了同一个目标——"加强公民节约意识"走到一起了，为什么要这样说？因为他们现在是存钱罐嘛！




唉，还真是少不了你机器猫！这一回坐在风铃上看风景，享受习习的凉风，感觉还真不错吧！





长颈鹿们什么时候和水果"先生"们套上近乎了，莫非他们是××果园新近聘请的采摘工？

STAR WARS：EPISODE Ⅰ RACER

N64/RAC/LUCASARTS

解除所有保护程式

首先选TOURNAMENT模式，然后选择一个空白的地方输入名字。先紧按Z键，用L键



来输入"RRTANGENT"为名字，但要注意，大家不用理会只可输入三个字母，当输入每个字母，应该会在画面的左下方出现。之后移去"END"，按L键和B键；选择同一个FILE，以同一个方法，先紧按Z键，用L键来输入"ABACUS"，之后移去"END"，按L键和A键。开始任何一个TOURNAMENT，先暂时游戏，再输入上、左、下、右，所有保护程式便会解除，大家可以在CHEAT MENU选取喜欢的OPTION了。

自动驾驶

先开动"解除所有保护程式"，在游戏进行时，按R+Z键便可作自动驾驶；再按一次便会回复正常。

震动模式

选择TOURNAMENT模式，选择一个空白的地方输入名字。先紧按Z键，用L键来输入"RRDUAL"为名字，之后移去"END"，按L键和A键，然后将控制器1维持在PORT1之中，控制器2则插在PORT3便可。

铁拳 CARD CHALLENGE

WS/ETC/BANDAI

出现所有角色

在这个游戏中，所出场的全都是PS上著名立体格斗游戏铁拳里的角色，游戏中有很多角色可供选择，不过得达到很多麻烦条件后才能使用，但使用了这个秘技后，就可以立刻使用所有角色，方法是在选择角色时，按下Y4、Y3之后同时按下X2、Y3和Y4这三个键，之后就可以选择所有角色了。

火热秘技ABC…

饿狼传说 WILD AMBITION

PS/FIG/SNK

出现TEAM BATTLE MODE和DATA MODE



在游戏中除了可以使用两名隐藏人物之外，还有一个TEAM BATTLE MODE，出现方法是使用最初12名角色来完成ARCADE MODE(可以续关)之后就会出现TEAM BATTLE MODE和DATA MODE。

Metal Gear Solid Intergral

PS/AVG/KONAMI

隐藏模式



游戏中共有七个隐藏模式，出现方法如下：

1.第一人称视角模式一完成游戏一次即可。

2.拍照模式一完成游戏一次之后存盘，就会在VR-DISK中出现。

3.DEMO THEATER模式一完成游戏一次。

4.换衣一完成游戏三次就可以换衣服。

5.敌人位置改变一完成游戏后以存档来开始游戏。

6.制作人员留言一将通讯机的频道调校至140.07。

7.听音乐一在雪溪谷、通讯塔或大雪原时，将通讯机频道调校至140.66。

SF ZERO 3

DC/FIG/CAPCOM

可以选用真·豪鬼



在选择人物的画面中，先移往豪鬼，之后再按START和A键便可。

PERSONA 2 罪

PS／RPG／ATLUS

取得特别道具

在游戏中，如果到达葛叶侦探事务所内，就能看到里面有一只招财猫，当调查它时，就会问玩者是否入100日元，当入了100次之后(即放一万日元)，就会得到イッセンスセット，别外，在港南区的警察局中也可以向波比狗入钱，同样也可以取得这个道具。

占卜的好处



在游戏中的港南区，有一家占卜店，当玩者在那里占卜后，会改变一些事件，这些事件包括有增加金钱、战斗后经验值×2、运气上升等。

占卜结果	改变的效果
金运アップ	战斗后获得的金钱是平时的2倍
金运ダウン	战斗后获得的金钱是平时的一半
取得经验值の増加	战斗后获得的经验值是平时的2倍
取得经验值の減少	战斗后获得的经验值是平时的一半
悪魔との交渉にてきする	和恶魔交涉时，需要コンタクト的次数增加
悪魔との交渉カラクになる	和恶魔交涉时，需要コンタクト的次数减少
运气アップ	LUC是平常的2倍
运气タウン	LUC是平常的一半
平凡な对なすこす	所有事件都没有变化

SPRIGGAN ～LUNAR VERSE～

PS/ACT/FROM SOFTWARE

使用"御神苗优"



基本上要使用原作角色"御神苗优"的方法是很简单的，只要玩者爆机一次后便能选用他。由于他无法升级，所以使用时可能会比较困难。

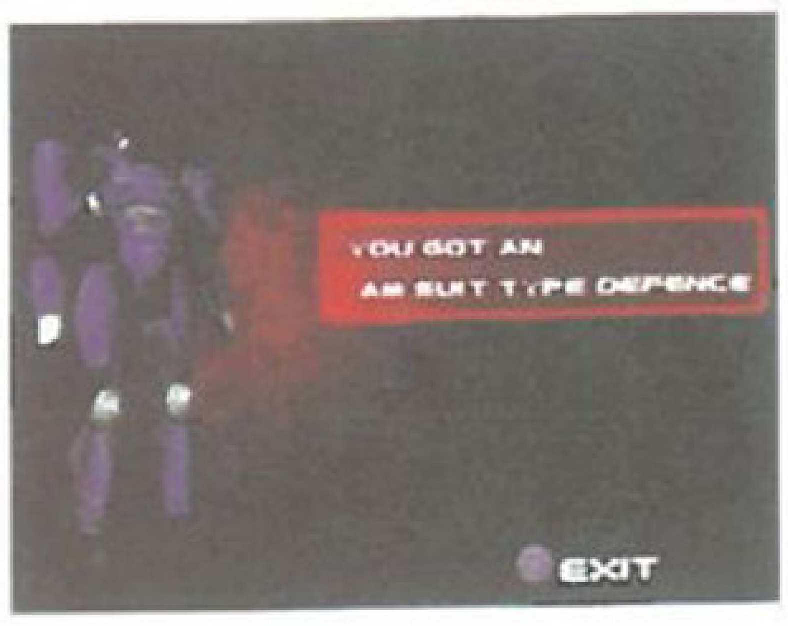
防御型装备

只要玩者在MISSION 1-4内，总共GIVE UP(投降)十次以上，然后完成任务，便可取得强劲防御型装备，对于没有玩动作游戏经验的玩者来说，这套装备是最适合不过的了。



力量型装备

当完成MISSION 10后，玩者等级必须在A以上，成功后便可取得力量型装备，如果玩者战斗能力强劲，这套装备应该很适合您。



机械人大战 Complete Box

BANPRESTO/SLG/日版

无限金钱

8019B9D6 967F

8019B9D8 0098

头 20 个人物 Level 99

B014000C 00000000

3019A6BA 0063

头 20 个人物无限 SP

B014000C 00000000

3019A6C2 00FF

头 20 个人物精神 255

B014000C 00000000

3019A6C1 00FF

头 20 个人物无限 EN

8019AC40 00B4

全特别武器

8019BAA0 0909

8019BAA2 0909

8019BAA4 0909

8019BAA6 0909

8019BAA8 0909

8019BAAA 0909

8019BAAC 0909

8019BAAE 0909

8019BAB0 0909

8019BAB2 0909

8019BAB4 0909

8019BAB6 0909

出击精神状态栏

8019A222 ####

8019A232 ####

8019A242 ####

8019A252 ####

8019A262 ####

8019A272 ####

8019A282 ####

8019A292 ####

8019A2A2 ####

8019A2B2 ####

8019A2C2 ####

8019A2D2 ####

8019A2E2 ####

8019A2F2 ####

8019A302 ####

8019A312 ####

8019A322 ####

8019A332 ####

8019A342 ####

8019A352 ####

8019A362 ####

8019A372 ####

8019A382 ####

8019A392 ####

8019A3A2 ####

8019A3B2 ####

8019A3C2 ####

8019A3D2 ####

8019A3E2 ####

8019A3F2 ####

####值

0001 加速

0002 热血

0004 幸运

0008 必中

0010 必闪

0020 觉醒

0040 留情

0080 集中

0100 隐身

0200 搅乱

0400 铁壁

0800 魂

1000 努力

其实精神状态栏的精神是可以搭配的，最多可以同时有十一个精神出现在精神状态栏里



方法：如果想要加速、热血和铁壁只要参考上表，将所对应的精神左面的数字以十门进制加起来便可得出所选的精神搭配的密码——####。

即如第一位机师想在出击精神状态栏里有加速、热血和铁壁只需将所对应的密码加起来就是了。

即 1+2+400=403 (####=0403)

即第一位机师出击精神状态栏里有加速、热血和铁壁的密码是：

8019A222 0403

第一位机师出击精神状态栏里有热血、必中、集中、铁壁和努力的密码是：

2+8+80+400+1000=10CA(####=10CA)

所以密码为 8019A222 10CA

不过一旦输入密码，在开始游戏时就不能更改，如输入了有热血和必中的密码，在游戏时就不能再增加其它精神指令(只有上表中的精神，气合和爱等不会出现在精神状态栏的除外，可以使用。)

玩家可以在输入密码前先输入按键密码便可。

同时按 select+R2 便可起动下一句密码

《第二次》D0153CE0 0101

《第三次》D0154A78 0101

《EX》 D014C988 0101

全部强化套件

B0160001 00000000

3019BAA1 0009

机体改造等级最大

3019A068 00F0

3019A06C FFFF

武器改造最大 15 级

8019A06E 0000

8019A070 0000

8019A072 0000

8019A074 0000

气力 150

B01E000C 00000000

3019A6C1 0096

战后 Level Up

B01E000C 00000000

8019A6BC 0001

MYSTIC DRAGONS

XING/RPG/日版

主角能力值

经验值

800E3AA8 03E7

最大 HP

800E3AE0 270F

最大 MP

800E3AE2 270F

ATC

800E3AE4 03E7

DEF

800E3AE6 03E7

MGC

800E3AE8 03E7

SPD

800E3AEA 03E7

MDF

800E3AEC 03E7

LUK

800E3AEE 03E7

无限金钱

900E3DBE 0098967F

魔法全满

900E3DBE 007FFFF

全道具 & 武器

B1000004 00000001

800E5A40 0000

B1000004 00000000

800E5A42 6262



保卫者 SPRIGGAN ~ LUNAR VERSE ~

FROMsoftware/RPG/日版

最大 HP

801F4EB4 FFFF

最大 EP

801F4EB8 FFFF

最强武器

D0081774 3E07

80081776 000F

变身人物

D013B224 3E07

8018B886 000F

无敌

800E9388 003F

801DBD80 2FFF

无限 EP

800E938A 0033

无限子弹

801EB5AC 0FFF



CROC 2

ARQONAUT/ACT/美版

无限 HP

800765E0 0063

800765E4 0063

无限卡

800765E8 270F

无限钻石

80076660 FFFF

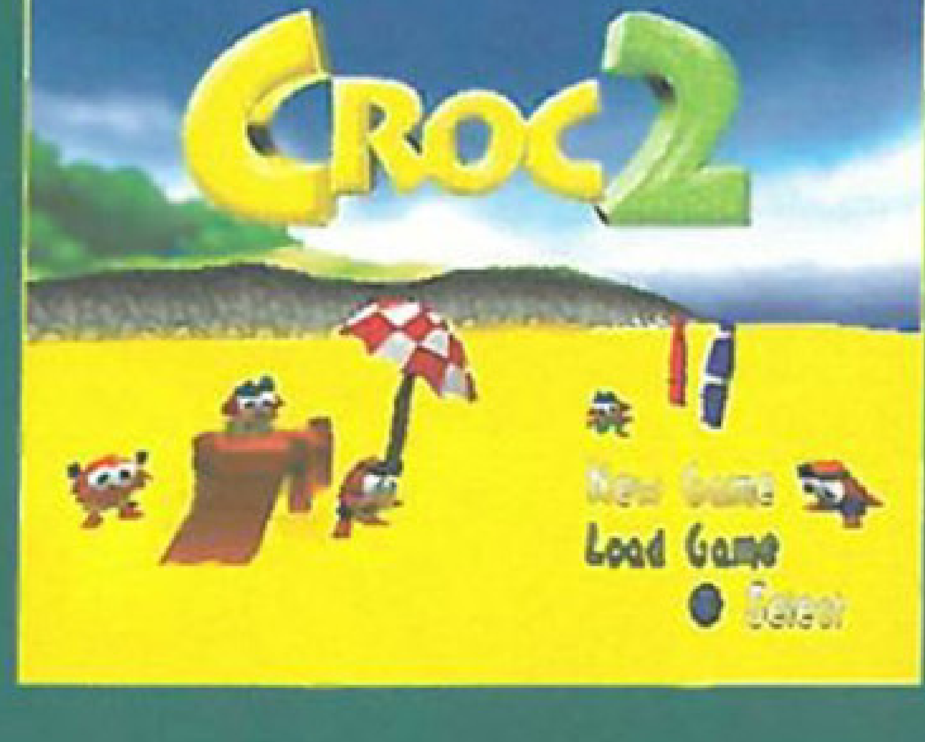
无敌(SELECT+L1 开启，SELECT+R1 关闭)

D00721CE FBFE

8003B6FA 8CC2

D00721CE F7FE

8003B6F2 ACC2



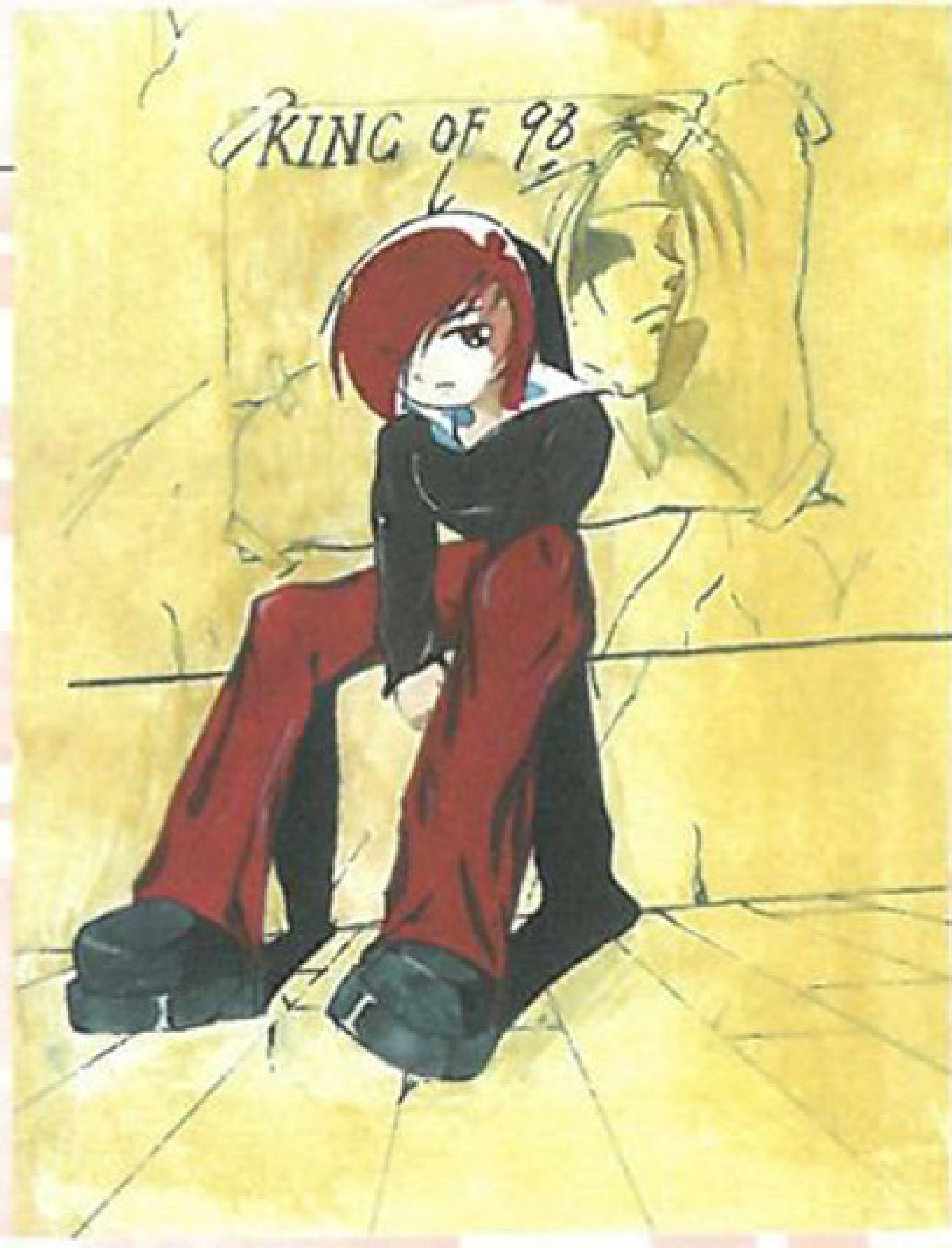
星之心画廊

望着桌上一大堆画稿，真是哭笑不得，倒不是因为画稿的质量太差了，主要是－－很多画稿都不知是那一位读者投稿的啊！（这件事倒不能怪分信的同事，主要是信件太多，只能按画和信分开。所以在此迫切请求各位读者在以后投画稿之时，一定要在背后写清详细的姓名、地址和邮编，以便小编们发放稿费。这不，这期又有一位朋友的画稿搞混了，LEO只好放到一起。请见刊后立即致电编辑部说清，以便领取稿费。

对了，说起稿费，请来稿者写清真名，要用笔名的请另外注明，否则领不到汇款可别哭哟！（哭？扁他！ CCBA……十四连斩！）还有，因为工作周期关系，稿费会在每期出刊后一个月左右寄出，请见谅。另外上期说过每期有两幅作品的作者，稿费将酌情减去一些，以促使作者提高作画质量，这个原则不变。

还有最重要的事：上期因小编们工作疏忽把《莎木》的彩图弄成黑白了的，在此向作者致歉，并在这期补登彩稿，望广大读者见谅……（不小心？该打！轻P轻P→轻K重P……15HITS!）

PS：这期画稿的质量比上期差了不少，下期希望有更多的好作品！——廊主 LEO



KOF ZERO

八神无奈地坐在已是98大赛冠军的京的海报前，一脸无奈之情，实在是太可怜(?)啦！怪不得99没有你呢！♥♥★

（请作者速与编辑部联系）



明日香

雪花、夕阳、明日香……多好的意境啊！我都忍不住要爱上明日香了！（黑皮：LEO你别吞画稿啊！？）♥♥

作者：济南　邱海涛



娜可露露（本期冠军）

当之无愧的本期冠军，可惜是一幅计算机画稿，画面不够大，否则将会更好。♥♥♥★

作者：广西　吴春妮



Lei Lei

本期有较多计算机来稿，且都是磁盘来稿。这也是其中不错的一幅，可惜画的大小都不够大，望改进。♥♥★　作者：兰州　刘俊文

罪2

周防达哉还是挺帅气的嘛！不过为什么不画彩色的呢？♥♥

作者：韶关　陈伟军





莎木

上期冠军，放在这期一样显眼。♥♥♥♥

作者：上海　忻意

（编注：上期因为小编的工作疏忽，而把莎木印成了黑白画，在此特向作者致谦。）

?（请原谅小编的无知）

本期计算机来稿中同样是较好的一幅，可惜作者来盘中的TXT文件坏了，看不到作者的话。♥♥★

作者：沈阳 孙炜





爱，不会死

一条辉、林明美、未沙，这些人物陪伴了我们的少年时代……请看作者自己的画语！（←又是广告）♥♥★

爱可曾记起

"此刻，寂寞中快倒下的我，仿佛听到你的声音，'来我身边'；此刻，紧闭双目企盼的我，仿佛看到你的身影，向我走来；"

一首人类的先辈所谱写的普普通通的流行歌，

当你感到失落时，她会抚慰你忧伤的心灵；当你感到彷徨时，她会唤醒你心中的希望，

－－爱，可曾记起。

"此刻，仿佛感到你的目光，虽然相隔遥远，却感到全身的温暖；此刻，我相信你真挚的爱，请在远方，守护我……"

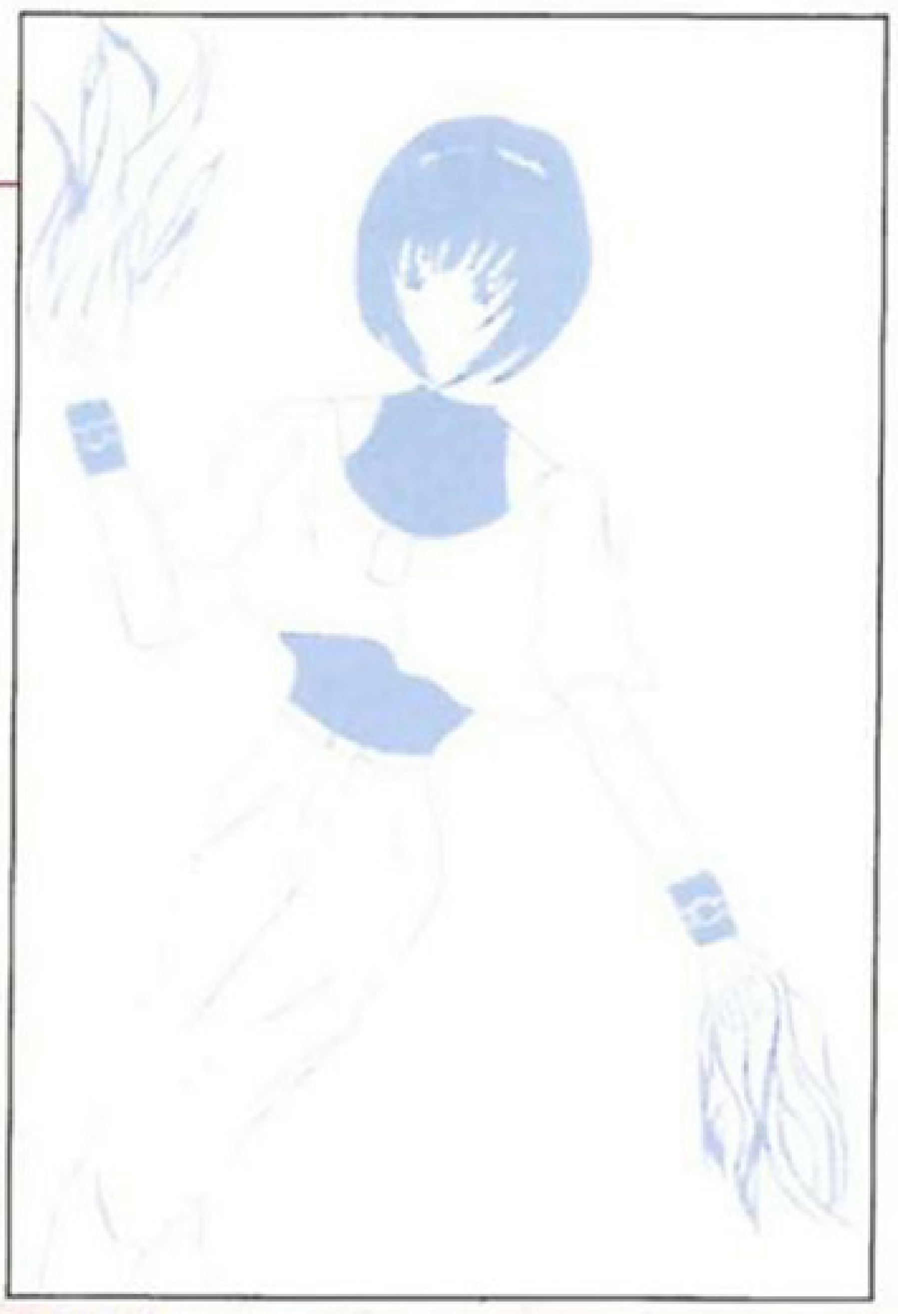
一首饱含着对爱的执着，用一颗真心诠释的歌，

当你感到疲惫时，她会给你鼓励，给你关怀；当你奋力拼搏时，她会坚定你的梦想，使你坚信爱的力量，

一首在绚烂的银河间流传了百万年的，情歌－－

爱，你可曾记起。

作者：济南 邱海涛



克里丝

这张克里丝虽然画面简单，不过胜在线条明快。但是为什么给人的感觉是一个明日香拿着两个布条呢？^－^♥★

作者：广州 梁希杰

不知火舞

一个风格独特的不知火舞，不过似乎有点营养不良了，缺少精神食粮吗？请看《游戏机实用技术》！（←广告）♥♥

作者：上海 王似柽



八神

哇！凶恶无比的八神(午夜凶"神"？)别来找我，去找草×京了结你们的恩怨吧！OUCH！(MAX八酒杯+MAX八稚女……)♥★

作者：湖南 姚纪川

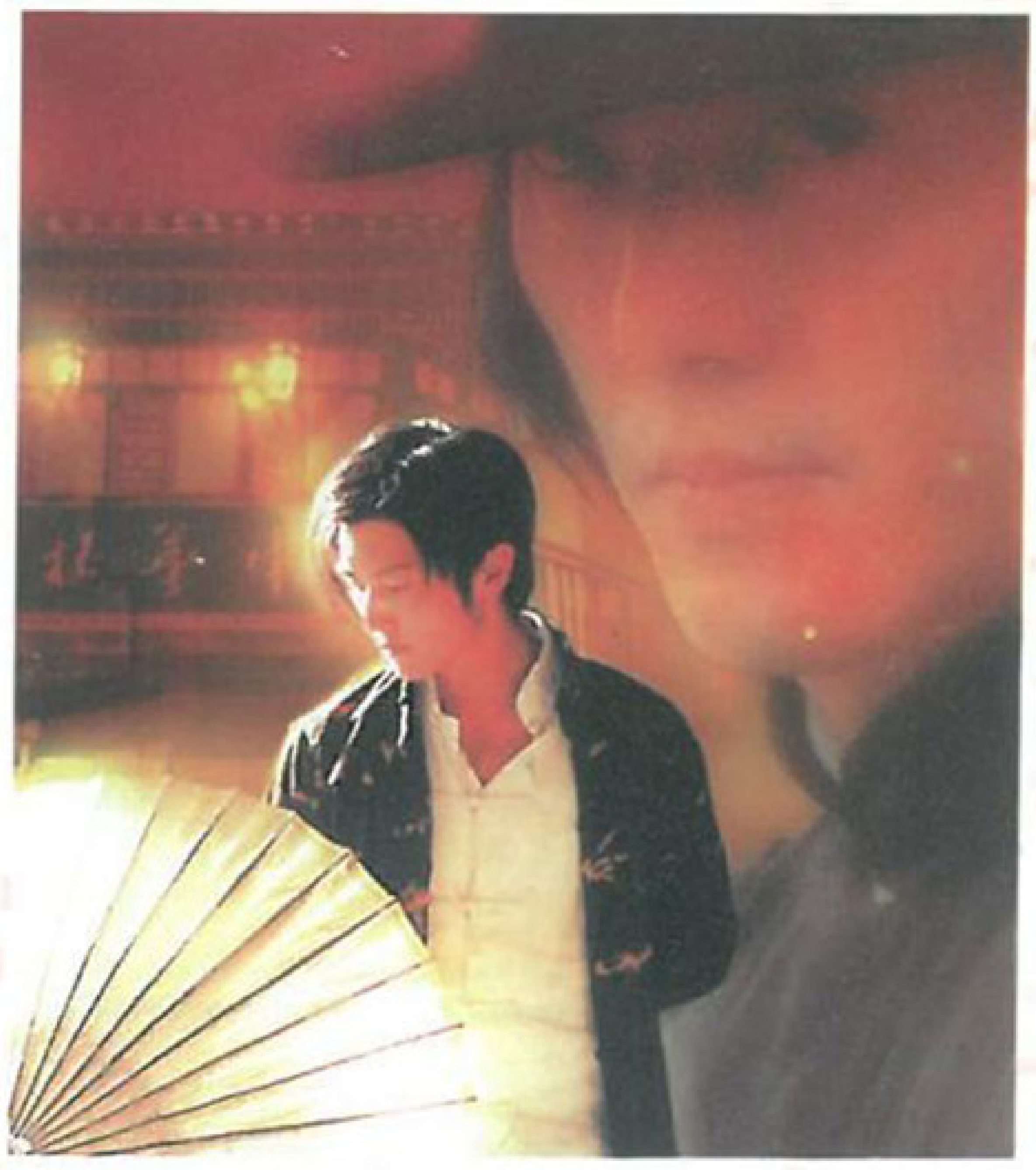


中华英雄

这幅画可谓登峰造极，完全看不出是画的，郑伊健够酷吧？作者绝对应该得五个星！！♥♥♥♥♥

作者：LEO

哈！哈！哈！读者们看到这里已经知道是怎么回事了吧，因为有较多读者（尤其是女性），希望登上郑伊健的彩画，在此只是跟读者开个玩笑而已。不要当真。



玩友沙龙

SALON OF PLAYERS

龙长说话

□/靖亭主持

“繁星流动，与你同行……”流动的星河、流动的季节、流动的心情，流动的一切显示着生命的力量，你和我在这热情的夏日里，施展青春赋予我们的魅力，托付鸿雁递送深情片片，相识、相知不一定要面对着面，也许有时文字会为友情插上不一样的双翼，愿流动的风鼓起情感的双翼送你我在心海深处相逢、相识。

玩友 miss 李真是让我有一种一见如故之感，那一句“化力气为浆糊”亲切极了，好想和你一起看“小燕子”，不过拜托下次不要叫我老兄了，人家不是“SIR”嘛！

很抱歉，上一期“玩友沙龙”栏目由于种种原因欠奉，请大家多多谅解。另外，请要加入“沙龙”的玩友千万要寄彩照过来。

顺便告诉大家一声，“叹号三”已摇身一变为“靖亭”了，正所谓：“不是我不明白，这世界变化快……”。

——靖亭

玩友沙龙会员证



编号：0000036
姓名：李[illegible]
性别：女
年龄：17岁
生日：2月23日
星座：双鱼座
爱好：电玩、绘画、骑单车
附言：电玩世界、五湖四海皆兄弟
电话：(021)58819430
地址：上海市浦东新区[illegible]路[illegible]宅8号
邮编：200127

玩友沙龙会员证



编号：0000037
姓名：王[illegible]
性别：男
年龄：22岁
生日：79年1月6日
星座：山羊座
爱好：玩游戏、听歌、看影片(日本片)、交友、画漫画
附言：我认为美好的东西跟大家一起拥有，会留下一段美好的回忆。
地址：辽宁省大连市旅顺荣华街6-2号
邮编：116041

玩友沙龙会员证



编号：0000038
姓名：张鹏
性别：男
年龄：19岁
星座：射手座
爱好：电玩、漫画
附言：天下玩友＝我的朋友
电话：(022)27485219
地址：天津市南开区王顶堤紫云里3号楼乙门502室
邮编：300073

玩友沙龙会员证



编号：0000039
姓名：徐[illegible]
性别：男
年龄：18岁
星座：双子座
爱好：电玩、足球
附言：喜欢打电玩、踢足球的人，全是朋友。
电话：(0311)7751463
地址：河北省衡水市[illegible]电气化学校98级[illegible]
邮编：053000

玩友沙龙会员证



编号：0000040
姓名：[illegible]正
性别：男
年龄：17岁
星座：巨蟹座
爱好：电玩、[illegible]、看杂志(特别是电玩、影视类杂志)
附言：有志者事竟成
电话：(0377)8432903
地址：河南省[illegible]县[illegible]中[illegible]
邮编：473402

玩友沙龙会员证



编号：0000041
姓名：王[illegible]华
性别：男
年龄：17岁
星座：双子座
爱好：电玩、篮球、足球、音乐、集邮，还有得意的时候找个地摇着头狂笑
附言：很想有一台DC
地址：安徽省庐江县[illegible]
邮编：231511

玩友沙龙会员证



编号：0000042
姓名：刘阳
性别：男
年龄：17岁
星座：天秤座
爱好：格斗GAME+作白日梦
附言：不图一时拥有，但求天长地久(指GAME)(另：本人万年欢迎笔友。)
电话：0531-2432669
地址：山东省济南二七二区18号楼1单元501室
邮编：250002

玩友沙龙会员证



编号：0000043
姓名：刘[illegible]
性别：男
年龄：18岁
星座：金牛座
爱好：电玩、看足球比赛、游泳、篮球、交友(尤喜交友)
附言：[illegible]可能不知道们，而我的[illegible]4年的技术会给你们一个惊喜的。
电话：(0429)2101982
地址：辽宁省葫芦岛市新区[illegible]工学校工程[illegible]
邮编：125001

欲在本沙龙亮相、交友的玩家请将个人资料速寄至本刊。

游戏发售大观园

PLAYSTATION

8月发售预定

ROCKMAN	CAPCOM	ACT
MARIA 2 受胎告知之谜	BREAK	AVG
光荣之君4	ARTDINK	SLG
CARD CAPTOR SAKURA	ARIKA	ETC
SD GUNDAM G GENERATION ZERO	BANDAI	SLG
装甲机动队 L.A.P.D	E.A.SQUARE	ACT
金田一少年之事件簿－青龙传说杀人事件	讲谈社	AVG
侦探神宫寺三郎 EARLY COLLECTION	DATAEAST	SLG
L之季节	TOKIHOUSE	AVG
CYBERMETIC EMPIRE	日本 TELENET	AVG
MDK	SCEI	AVG
MERMANOID	XING	RPG
REAL ROBOT 战线	BANPRESTO	RPG
斗神传昂	TAKARA	ACT
太阁立志传	KOEI	RPG
PLANET LAIKA	ENIX	RPG
LORD OF FIST	MEDIAWORKS	RPG
SD 飞龙之拳	CULTUREBRAIN	ACT
VIRTUAL 飞龙之拳 DASH	CULTUREBRAIN	ACT
DANCE DANCE REVOLUTION 2nd MIX	KONAMI	ACT

8月发售

LITTLE LOVER SHE SO GAME	NTT 出版	RPG
ECHO NIGHT 2 沉睡的支配者	FROM SOFTWARE	AVG
MONSTER COLLECTION	角川书店	RPG
REAL ROBOT 战线	BANPRESTO	SLG
CHORO Q WONDERFUL	TAKARA	RPG
GALERIANS	ASC II	ACT
MACROSS VFX2	BANDAI VISUAL	STG
WORLD TOUR CONDUCTOR－世界梦纪行－	TYO	AVG
MONACO GRAND RPIX RACING SIMMULATION 2	UBI	RAC
RING(午夜凶铃)	角川书店	ADV
SD 飞龙之拳	CULTUREBRAIN	ACT
东京惑星 PLANE 清	SAMIK ACE	ETC

9月发售

信长之野望 烈风传	KOEI	SLG
BEATMANIA 4th MIX-the beats goes on	KONAMI	ACT
实况足球 WINNING ELEVEN 4	KONAMI	SPT
我的料理	SCEI	SLG
DQCHARATER TORANCO 的大冒险 2	ENIX	RPG
POP IN MUSIC 2	KONAMI	ACT
GOO!GOO!SOUNDY	KONAMI	ADV
鬼眼城	讲谈社	AVG
APOCALYPSE	SUCCESS	AVG
超发明 BOY	TATIO	RPG
FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND RPIX 99	XING	SPT
真魔装机神 ANIER WARFARE	BANPRESTO	RPG
DEWPRISM	SQUARE	RPG
CHRONO CROSS	SQUARE	RPG

DREAMCAST

8月发售预定

往北 PHOTO MEMORIES	HUDSON	ETC
斗魂列传 4	TOMY	SPT
机动战舰娜迪斯市	角川书店	AVG
机动战士 GUNDAM 外传 殖民卫星的坠落计划	BANDAI	SLG

9月发售

DANCING BALDE 任性桃天使－完全版－	KONAMI	AVG
POP IN MUSIC 2	KONAMI	ACT
J-JEAGUE 职业足球	SEGA	SPT
美少女雀士育成	JELECO	SLG
DANCING BLADE 任性桃天使 II－完全版－	KONAMI	AVG
SPEED DEVIL	UBI	RAC
魔剑 X	ALTUS	AVG
BLACK MATRIX AD	NECINTERCHANNEL	RPG

9月以后发售预定

大相扑	POMUP	ACT
新格斗术 飞龙之拳烈传	CULTUREBRAIN	ACT
MEKURISPLTY	NECINTERCHANNEL	SLG
紫炎龙 2	童	STG
DYNAMITE ROBOT 2000	童	ACT
JOJO 奇妙的冒险	CAPCOM	FIG
七之秘馆 战栗的微笑	KOEI	AVG
REVIVE-苏生－	DATAEAST	AVG
D之食桌 2	WARP	RPG
莎木一章 横须贺	SEGA	RPG
SUNRISE 英雄谭	SUNRISE	未定
COOL BOARDERS DC(暂称)	WAVE SYSTEM	SPT
MONSTER BREED	NECINTERCHANNEL	SLG
GOLF(暂称)	SEGA	SPT
创作 IDOL 雀士(暂称)	JALECO	SLG
SOUL CALIBUR	NAMCO	FTG
CARRIER	JALECO	未定
REVIVE	DATAEAST	AVG
苹果	角川书店／ASMIK	未定
UNDERCOVER AD2025KEI	BLUE INTERACTIVE	AVG

SATURN

8月发售预定

STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM	FIG
STREET FIGHTER ZERO3 (连 4MB 扩充 RAM CARD)	CAPCOM	FIG

夏季发售预定

MONSTER MAKER-HOLY DAKER	NECINTERCHANNEL	SLG

99年内发售预定

MONICA 之城	PIONEER LDC	RPG
REAL SOUND2	WARP	ETC
WORDS WORTH	ELF	RPG
ADVANCED V.G.2	戏画	FIG
FAKE DOWN	SYSTEM SECOM	ACT

NINTENDO 64

8月发售预定

HYBIRD HEAVEN	KONAMI	RPG
INTERNATION RALLY CHAMPIONSHIP 64	IMMAGINER	RAC
SHADOW GATE 64	KEMCO	AVG

99年内发售预定

忍者乱太郎 PUZZLE	CULTUREBRAIN	PUZ
RESIDENT EVIL 2	CAPCOM	ADV
SD 飞龙传说 REAL VERSION	CULTUREBRAIN	ACT
爆 BOMBER MAN 2	HUDSON	ACT
MOTHER 3	任天堂	RPG
金田一少年之事件簿 超时空要	HUDSON	AVG
MACROSS ANOTHER DIMENSION	BANDAI	STG

GAME BOY

8月发售预定

PUYO PUYO 外传	COMPLETE	PUZ
OTHER LIFE OTHER DREAM	KONAMI	SLG
牧场物语 2	PACK IN SOFT	
POCKET FAMILY 2	BANDAI	SLG
我的昆虫大图鉴(暂称)	JALECO	ETC
MARIO GOLF GB	任天堂	SPT
飞龙之拳 GB SD-VERSION	CULTUREBRAIN	ACT

NEO GEO POCKET

8月发售预定

PARTY MAIL	ADK	MIL
DIVE ALERT BAN 编	DAINER	SLG
DIVE ALERT REBE KER 编	DAINER	SLG

9月以后发售预定

毕业照片	ADK	AVG
COOL BOARDERS POCKET	ADK	SPT
THE 高校棒球	ADK	SPT
幕末浪漫 月华之剑士	SNK	FIG
POCKET LOVE(暂称)	KID	ETC
SNK VS CAPCOM	SNK	FIG
通信四人自打麻雀(暂称)	ADK	ETC
电车 GO!2(暂称)	SNK	SLG
SOCCER DATA BASE SILMULATION(暂称)	JAPAN VISTIC	SPT
PACHIKO 实机 SIMULATION VOL.1(暂称)	BOSS COMMUNCATION	ETC
PACHIKO 实机 SIMULATION VOL.2(暂称)	BOSS COMMUNCATION	ETC
PUZZLE P(暂称)	MICHELLE	PUZ
SNK GIRLS FIGHTER(暂称)	梦工房	FIG

WONDER SWAN

8月发售

名侦探柯南	BANDAI	ADV
TERRORS	BANDAI	ADV
GUNDAM MSVS	BANDAI	SLG

8月发售预定

齐来踢足球挑战世界	COCONUT	SPT
POCKET FIGHTER	BANDAI	ACT
ROCKMANA	BANDAI	ACT
菊地秀行的魔界 CARD BATTLE	光文社	ETC

游戏排行榜

从6月14日到6月20日

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	MARIO GOLF	N64	61197	187305
2	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	38311	680472
3	跨越我的尸体	PS	34919	34919
4	SUPER ROBOT大战COMPLETE BOX	PS	33310	197306
5	SPRIGGAN－LUNAR VERSE－	PS	29692	29692
6	RACING LAGOON	PS	24563	100458
7	ACE COMBAT3	PS	241215	241215
8	摆弄犬子	PS	18839	63925
9	SIMPLE 1500 SERIES VOL.10	PS	16627	198113
10	NINTENDO ALL STAR!大乱斗SMASH BROTHERS	N64	14200	961373

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	LEGEND OF MANA 圣剑传说	PS
4	GRAN TURISMO2	PS
5	POCKET MONESTER金&银	GB
6	DRAGON QUEST.CHARACTERS 2	PS
7	莎木一章 横须贺	DC
8	MOTHER 3	N64
9	ORGE BATTLE 64	N64
10	GRANDIA II	DC

硬件销售榜

机种	销量
PlayStation	19435
Dreamcast	479
Nintendo64	9280
GameBoy	2868
GameBoyColor	18035
NeoGeo Pocket Color	1953
Wonder Swan	8899
Pocket Station	31833

从6月21日到6月27日

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	PERSONA2(罪)	PS	170577	170577
2	捉猴记	PS	70683	70683
3	首都高BATTLE	DC	64255	64255
4	THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999	DC	58354	58354
5	GRANDIA	PS	57745	57745
6	FIRE PRO WRESTLING G	PS	53614	53614
7	私立公平学园 热血青春日记2	PS	51335	51335
8	GIANT GRAM全日本职业摔角2IN日本武道馆	DC	50339	50339
9	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	44609	725031
10	METAL GEAR SOLID INTEGRAL	PS	40032	40032

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	LEGEND OF MANA 圣剑传说	PS
4	DRAGON QUEST.CHARACTERS2	PS
5	GRAN TURISMO2	PS
6	MOTHER 3	N64
7	莎木一章 横须贺	DC
8	ORGE BATTLE 64-PERSON OF LORDLY CALIBER	N64
9	POCKET MONESTER金&银	GB
10	BIOHAZARD~CODE:VERONICA	DC

硬件销售榜

机种	销量
PlayStation	26352
Dreamcast	45058
Nintendo64	9412
GameBoy	1921
GameBoyColor	15122
NeoGeo Pocket Color	2208
Wonder Swan	7369
Pocket Station	30077

从6月28日到7月4日

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	DINI CRISIS	PS	319934	319934
2	捉猴记	PS	46791	117474
3	FIRE PRO WIRESTLING	PS	37722	91336
4	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	37509	762589
5	PERSONA2 罪	PS	37500	208077
6	MARIO GOLF 64	N64	34456	259525
7	首都高BATTLE	DC	24850	89105
8	黑瞳之NOA~Cielgris Fantasm~	PS	21464	21464
9	GRANDIA	PS	20318	78063
10	METAL GEAR SOLID INTEGRAL	PS	15662	55694

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	莎木一章 横须贺	DC
4	POCKET MONESTER 金&银	GB
5	GRAN TURISMO2	PS
6	DRAGON QUEST.CHARACTERS 2	PS
7	MOTHER 3	N64
8	GRANDIA II	DC
9	BIOHAZARD~CODE:VERONICA	DC
10	心跳回忆2	PS

硬件销售榜

机种	销量
PlayStation	33946
Dreamcast	25249
Nintendo64	9471
GameBoy	1833
GameBoyColor	16713
NeoGeo Pocket Color	1320
Wonder Swan	9954
Pocket Station	37587

从7月5日到7月12日

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	游戏王DUEL MONESTERS II~暗界决斗记~	GB	401533	401533
2	DINI CRISIS	PS	104857	424792
3	STREET FIGHTER ZERO 3最强流道场	DC	29628	29628
4	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	26276	788866
5	捉猴记	PS	25328	142802
6	MARIO GOLF 64	N64	22707	282233
7	FIRE PRO WIRESTLING	PS	21655	112991
8	VANDAL HEART II~天上之门~	PS	21392	21392
9	PERSONA2 罪	PS	18950	227028
10	SIMPLE 1500 SERIES VOL.10	PS	13299	241813

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	GRAN TURISMO2	PS
4	DRAGON QUEST.CHARACTERS 2	PS
5	POCKET MONESTER 金&银	GB
6	莎木一章 横须贺	DC
7	MOTHER 3	N64
8	GRANDIA II	DC
9	FRONT MISSION THIRD	PS
10	DANCE DANCE REVOLUTION 2nd Remix	PS

硬件销售榜

机种	销量
PlayStation	32601
Dreamcast	20741
Nintendo64	11246
GameBoy	1680
GameBoyColor	27405
NeoGeo Pocket Color	1457
Wonder Swan	9943
Pocket Station	27019

以上资料来自日本《WEEKLY FAMI通》

直接汇款——杂志社

订阅《游戏机实用技术》





1.邮寄费和挂号费。（本刊将免收邮费，并以挂号方式送出，保证期期到你手。每期12元，全年144元，可破月订阅。）

2．最新出版的街机类杂志。《电子娱乐》一本。（共500本，先汇款先获赠，送完为止。）



3.大奖。（凡从今年8月到明年7月期间，从本杂志社直接订阅一年的读者可获得一次抽奖机会：一等奖一名：赠DC一台；二等奖五名：各赠GameBoy一台；三等奖五十名：各赠精美卡片一套。）

7 3 0 0 2 0　中国人民邮政汇款通知　（样张）（汇统3005丁）

请按照背面注意事项携带本通知和本人有效证件名章到______局所取款（由兑付邮局填写）		汇票号码	
（下面红线框内请汇款人用钢笔、毛笔或圆珠笔用蓝色或黑色墨水写清楚）		收汇局	广东　深圳
汇款金额	人民币（大写）壹佰肆拾肆元整	收汇日期	
收款人详细地址	兰州市邮政局东岗1号信箱		
收款人姓名	《游戏机实用技术》杂志社	兑讫日戳	接收专号
汇款人详细地址	深圳市罗湖区人民南路深房广场十楼		
汇款人姓名	李　军　要否航空	兑付流水号	兑付员
汇票字头/号码	汇款金额（小写）144.00　汇款类别　收汇员	邮政编码：518000	

金额要紧接人民币三字大写，数字间不留间隙

汇款人简短附言：特给杂志社汇入人民币壹佰肆拾肆元整，订阅自1999年8月至2000年7月一年内《游戏机实用技术》杂志，请查收。

照此样张赶紧汇款哦！

游戏机实用技术 Practical Techniques For Games
游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市邮政局东岗1号信箱　邮编：730020
电话：(0931)8659190　8668378　传真：(0931)8496387



定价：人民币12元
ISSN 1008-0600
09>
9 771008 060006